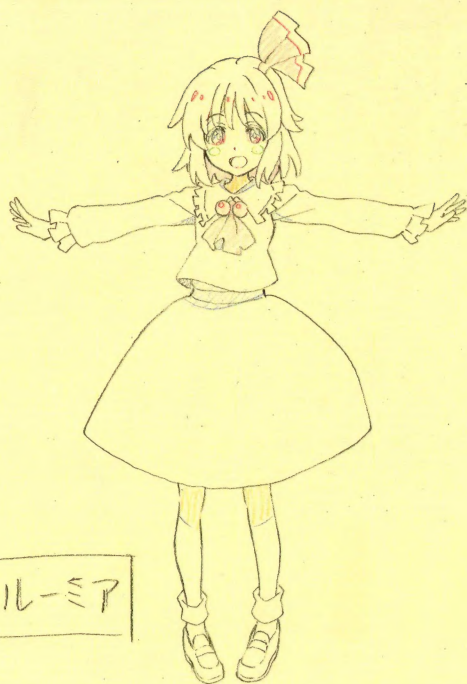
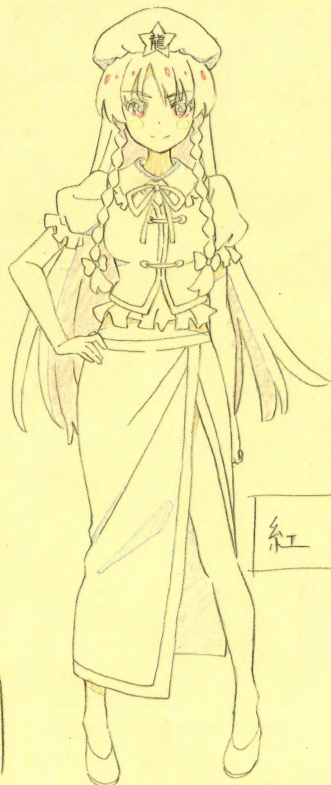
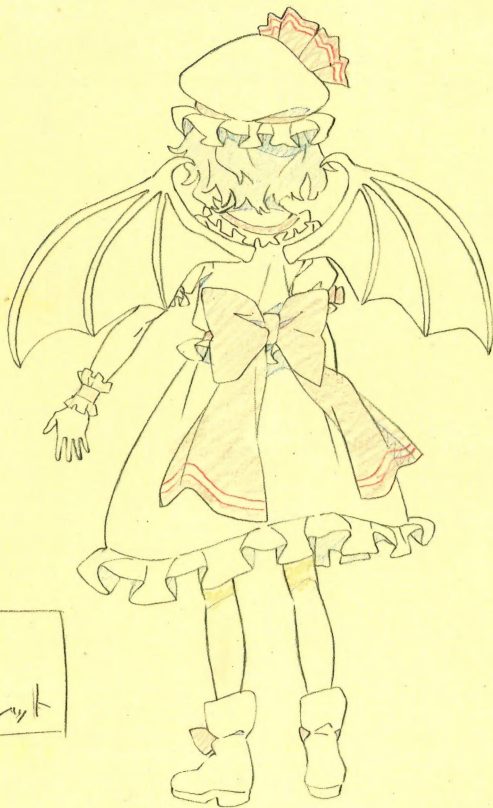
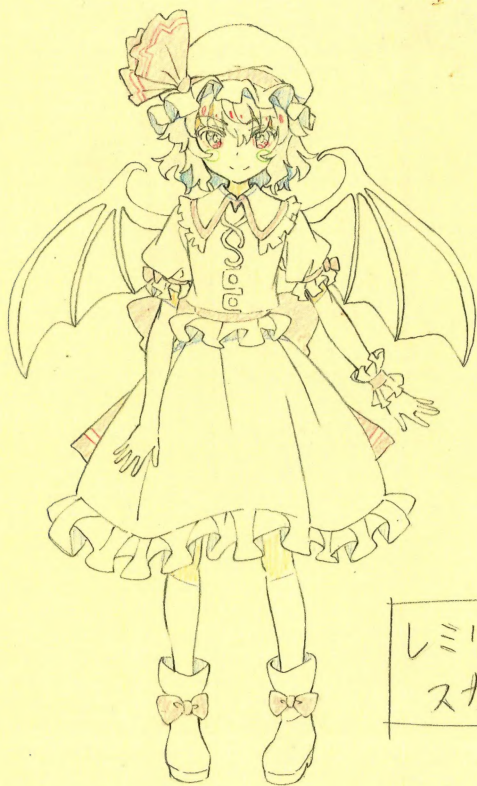
東方キャノンボール
作画全集
Touhou Cannonball
Complete Collection of Drawings

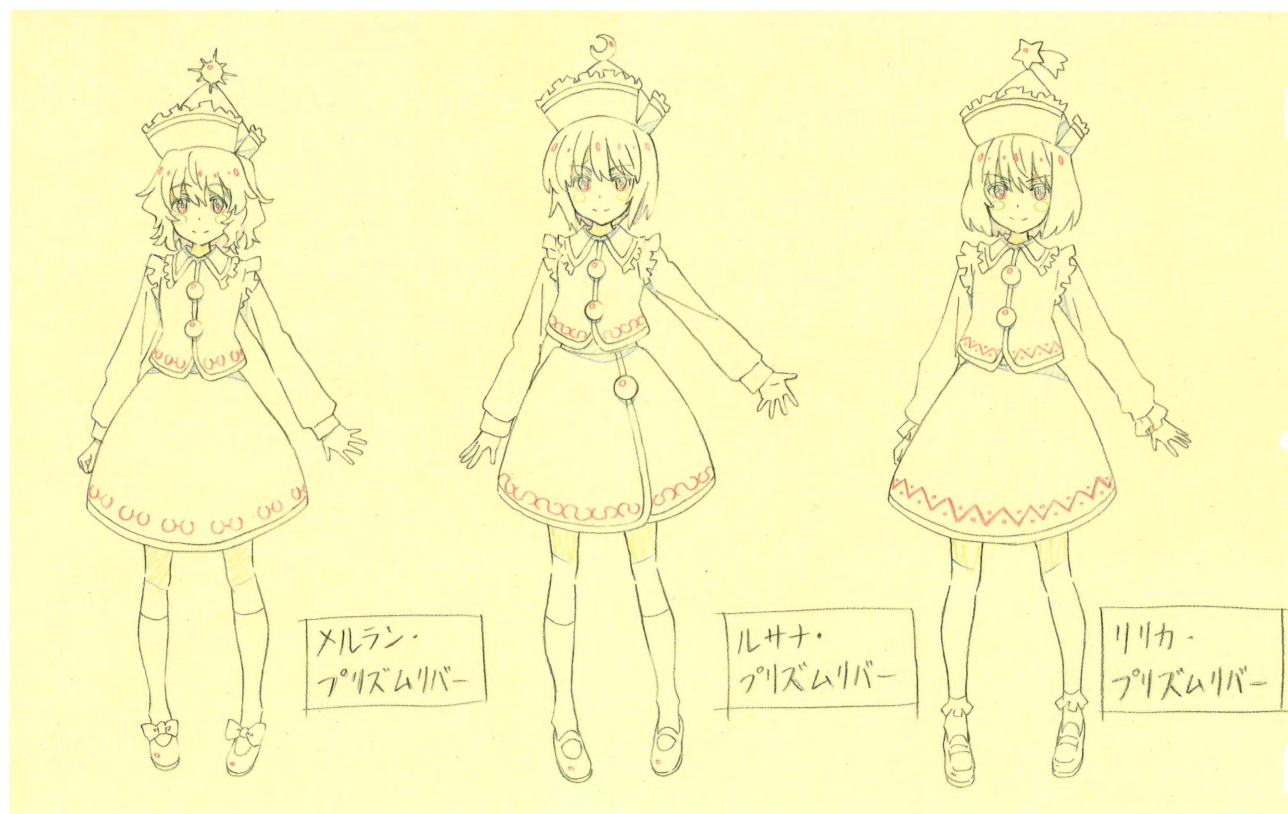
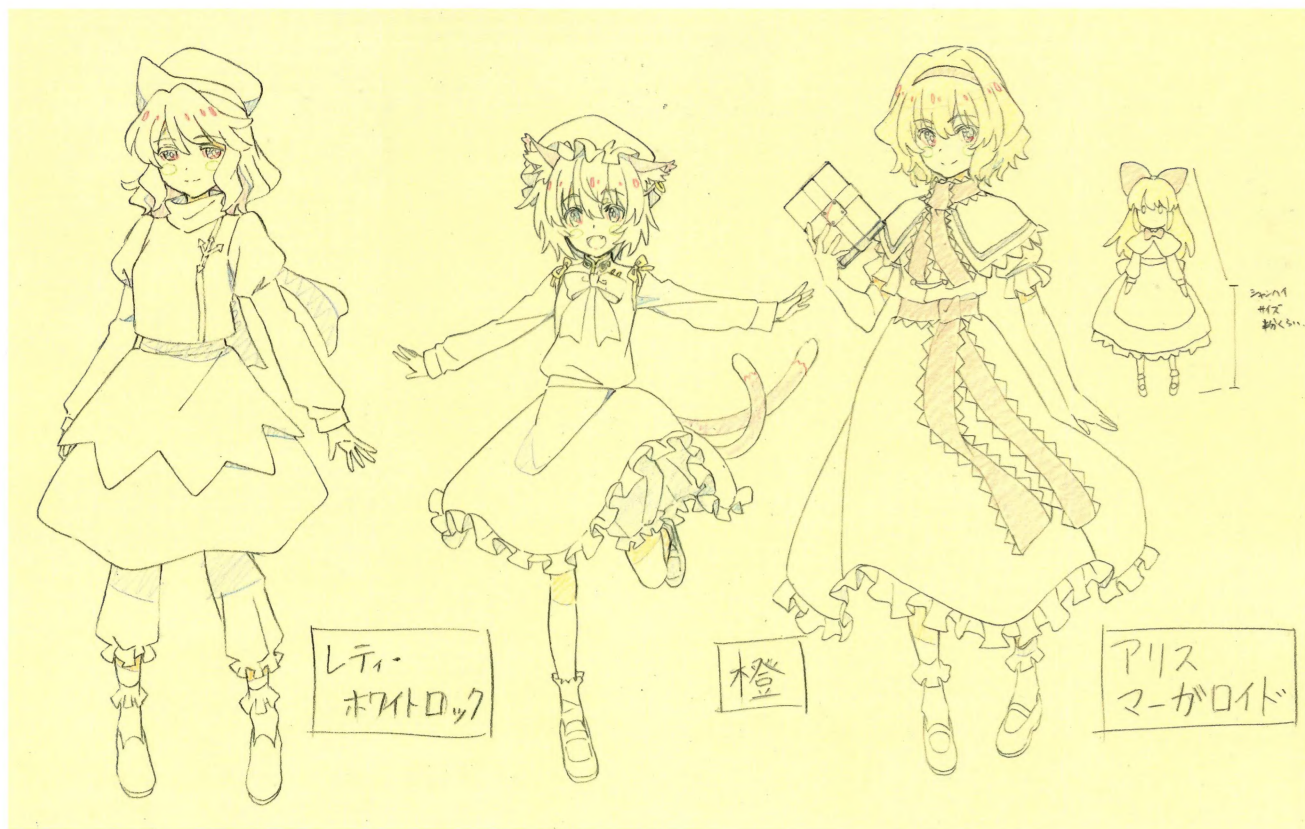
東方キャノンボール
作画全集

ティザービジュアル

OPアニメ受けてキャラ表と同時進行くらいに描いてたかと。デザイン自体はこっちにお任せで、「〇鉄」っぽいのかなとか
サイコロは「ごきげんよう」みたいにしたいなとか、企画立ち上がる段階で難しいなと思いながら描いてたような。

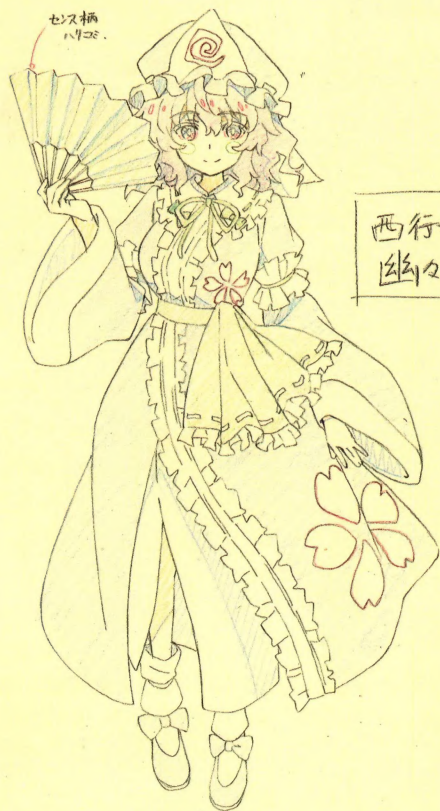
キャラ表。自分しか作画しない予定だったので、デザインの確認と色指定確認用って感じでした。まぁ、さすがにメインはちゃんと描いてますw

一応キャラ実装リストがありそれにそってキャラ作りしていくことに。そこまでちゃんとしたキャラ表も作るつもりもなかったので
そのうち終わるだろうと気楽に考えてたら、ザッと100キャラもいて早々にアナログ描き。やっぱ紙とえんぴつが早い。

レミリア
スカーレット

フランドール
スカーレット

CB（キャノンボール）プレイしてた方は分かると思いますが、ゲームデザインだとレミリアとか他のキャラも各イラストレーターにデザイン任せてあって、
一番最初は上がってるイラストに合わせてアニメデザイン起こしてたんですが、ゲームサイドから原作にそってデザインしてくださいとのこと。
そうなのか～とラフ描いてくうちに、原作もどのシリーズにあわせるんだとwそれも同人サイドのデザインが主流になってたりとかなりデザイン資料が混在してるもので混乱w一応公式作品なのでパーツパーツには気を使いながら拾っていったかと。

東方はガイナにいた頃会社の人といっしょに始めようとのことで「紅魔郷」「妖々夢」を買って自分は「妖々夢」から始めました。いうてもシューティング得意でもなんでもなくてこのプリズムリバーでもうしんどい状況でしたw
んでいざ仕事で描くことになるとプリズムリバーつっても性格の描き分けも楽器も把握してないしwー応会社で東方知ってるからって、仕事ふってもらったんですが、別にめちゃくちゃ東方オタクでもないし、ただ可愛いキャラ描きたかっただけなんじゃよ・・・・。

八雲紫

八雲藍

センス柄
ハリコミ.

西行寺
幽々子

魂魄
妖夢

グリフォンの東方フィギアが好きで自分もいくつか持ってるんですが、結構原作に準拠してて全体のバランスも好みだったので参考にしてるとこは多いです。原作のイラストも見えないとことかデザインがあいまいにだったりするので難しかったり、同人から拾うとあってるのかすら確認とれないのでw
神霊廟の妖夢のデザイン好きだったりしますが、まぁ妖夢といえばおかっぱ髪がスタンダードだよなと。

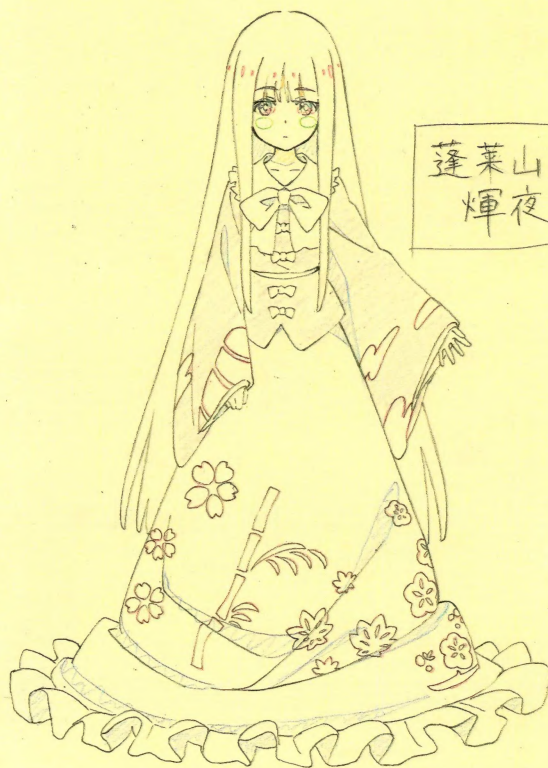
鈴仙・
優曇華院・イナバ

上白沢
慧音

因幡てゐ

八意
永琳

蓬莱山
輝夜

CBではてゐがここまで猛威を振るうとわwゲームバランスブレイカーの一人でしたw

藤原 妹紅

伊吹 萃香

射命丸 文

風見 幽香

キャラでいえば萃香好きなんだけど、パーツが多くて毎回疲れる。線画までだったらまだ良いけど、色塗るとなると下塗りで力尽きる事が多い。
OPでも出番増やしたかったけど、いうても格ゲーのキャラだし何か違うのかなと。

鍵山雛

河城
にとり

秋 静葉

秋 穣子

にわかレベルで「風神録」が一番プレイしてたかな。何かごり押し出来たてイメージw
CBでは早苗の声優も堀江由衣さんで熱いwキャスティングは別に絡んでません。

洩矢
諏訪子

東風谷
早苗

小野塚
小町

犬走 椛

映姫様がいないのはリストになかったから。あと地霊殿のキャラも少し出てないかな。ラフラフまでは描いてたと思うんだけど。
一応ソシャゲなんで隠し玉的にとっておこうみたいな事だったんじゃないかな。結局リスト通りには実装されてませんでしたけど。

線画のデザイン終わってザッと一通りの色も決めて横に並べるとかなり派手なのねw何か失敗したかなと思ったけど、
背景入れて撮影まで終わると何だかそれっぽくなったなとwいや、こんな運ゲーでアニメ作りしちゃいかんのだけどさw

キャラ多いのは分かってたけど、あまり絞ろうとは思わなかったですね。出来る限りは止めでも良いから全部出そうと。
自分が視聴者側だと絶対あのキャラいないとかいろいろ言うだろうなと思ったから。そんな感じで意地悪な自分がいつも隣にいる。

こころのフィギアは買いました。アジアの生産工場の問題やらなんやらでめちゃくちゃ遅れたけどw
フィギアも年々高くなるし予約しても送ってくるまで長いし、ここ数年は買ってないな・・・・

鈴瑚

清蘭

少名
針妙丸

ドレミー・
スイート

デザインもシリーズ通して起こしていくとやはり細かくなっていくなと。それは宿命ではあるけど、いまだに新しいキャラを生み出してる事に脱帽。何となく描いてても東方のあのキャラだってなってくれるから適当な自分にもありがたいw

羽 ダブラシ

クラウンピース

高麗野 あうん

森近 霖之助

スカート グラデ

稀神 サグメ

霖之助はOP出すなら堂々と出そうと最初から決めてました。それでああいうカットに。

稗田阿求

上着柄ハリコミ。

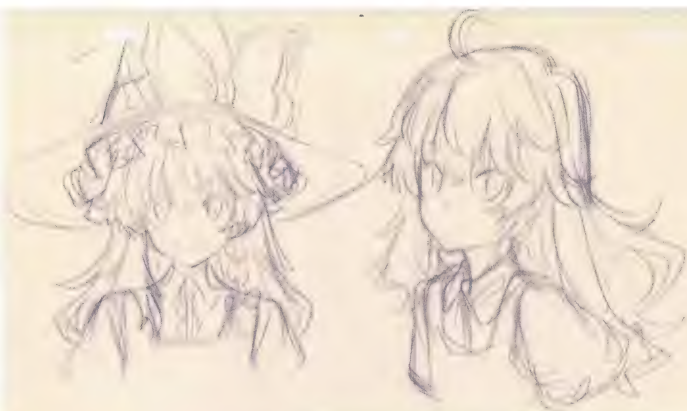
依神女苑

差押書
請求書
督促書など
ハリコミ。

※スーパー

依神紫苑

依神姉妹とか良いコンセプトだよなと。貧乏神とかキョンシーとか自分の歳くらいだと使い古されたモチーフの印象だったけど、ふと東方で器用されると何かそうきたかって感じがします。自分だけかなw

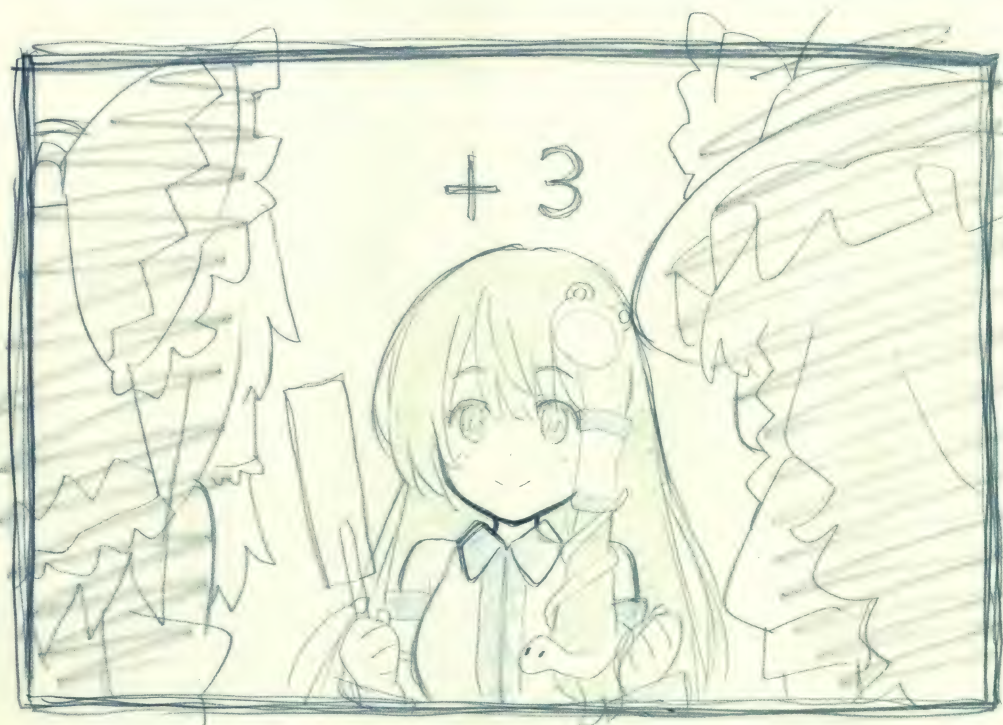
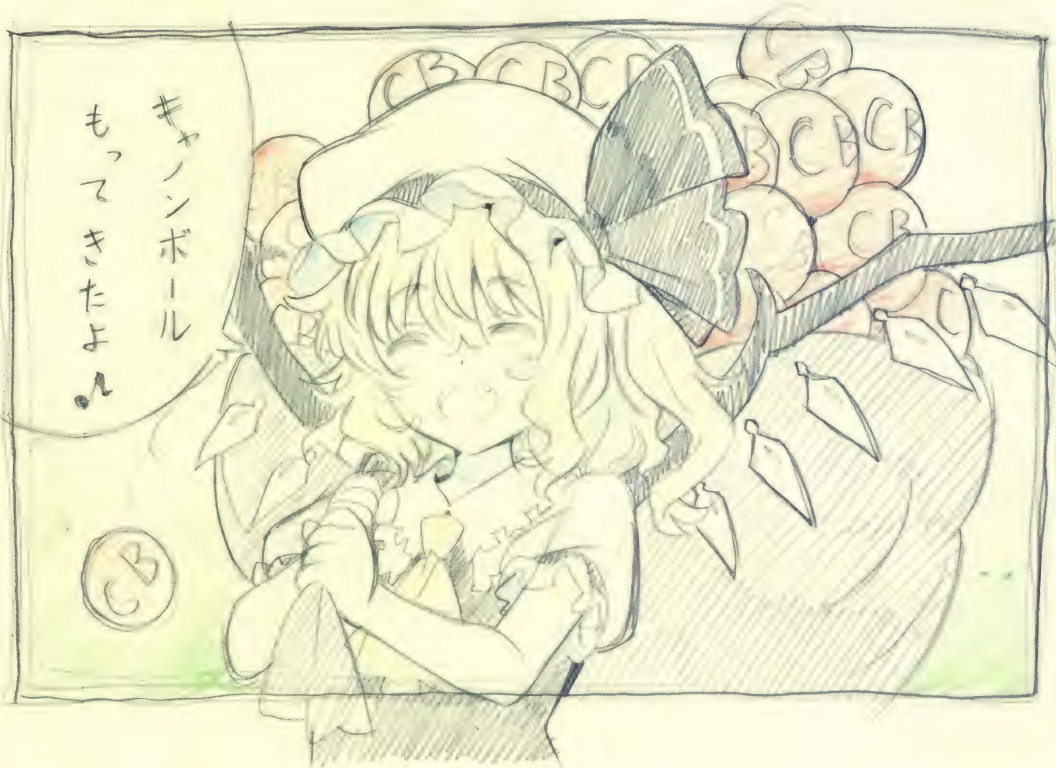
表情ラフ。時間もないし、ラフのまま。
霊夢魔理沙以外はラフすら描いてないw

↑→ボツになったナビキャラ。原案自体はゲーム制作サイドでほぼ出来上がっていたので、アニメ風に整えてほしいとの事で描き描きと。
霊夢と魔理沙のデザインと同じくらいの時期にやってたので、かなり丁寧に上げてますねw名前も決まってなかったんじゃないかな。
なんやかんやでオリジナルキャラは出さないことに。立ち上げ段階はいろいろあります。

ぬえとかデザイン好きなんですけどね。リストにないキャラは出さないでとのことで。

OPには出てたけど、ゲームには実装されなかったキャラも結構いるなと(^^;

一応対比とかは全然合わせてないです。それぞれ別の紙に描いてたりするし。ホントに自分が作画する時のメモみたいなもんです。

CBだと影狼のデザイン結構変えてあってゲームのスキルも結構優遇されてた印象。OPはリストにもなかったしどこでテコ入れ入ったんだろ

手癖で描き飛ばしたわりにはよく描いたなとw

CBリリースされてプレイ後個人的に描いた落書き。OPアニメ関わっただけでゲームの情報はほぼなかったんで普通に楽しんでましたw
ただゲームにうとい自分でも結構このキャラ使ったら終わりだろとか、双六ゲームの割にはゴールしないように永遠とポイント稼ぎした方が効率が良いとかいろいろ大丈夫かなと思うとこがありましたwゲーム好きで特にソシャゲユーザーって特に効率厨が多い印象なので特に気を付けた方がよかったかもですね。ユーザーの良心を信じて作っていたのかも。
音楽とかゲーム画面全体UIのデザインは良かったと思うんですけどね。ソシャゲで稼ぐのは難しいですね。

→最初の打ち合わせから萃香が好きって言ってたので
ゲーム内のカードイラスト描かせてもらいました。
これは進化後のイラストラフですが進化前のイラスト
も描いてます。ただデータがどっかいって見つからな
かったですw

そういえばCBって4人でマルチネット対戦出来たよな
と思い出しましたw今のソシャゲ界隈から考えても
結構凄いですよね。
でもネットで4人の双六ゲームって待ち時間が長い
んですよね。リアルタイム対戦なんで自分の番が
回ってくるまでただ待ってるだけですからね。落ちてる
プレイヤーとかいると地獄でしたねwそれにキャラの
レベルが違うともうゲームにならないわでカオスでしたw

文句ばっか言ってると思われますが、自分もかなりやって
ましたからね。ホントにもう少しゲームシステムがうまく
回ってればよかったと思うんです。ポチポチゲーではなく
新しいゲームを作ろうっていう試みは感じながら
プレイしてました。

あ、もう一つ文句wCBキャラのスキルが敵の時に
使ってくると面倒が能力だなと思うんですけど、じゃ自分
のプレイキャラになった時いらない能力が凄く多かった
んでよね。人気キャラでも能力が使えないとガチャ引こう
ってならないんですよね。そこが最後までう～んって
感じでした。まぁ、ゲームって文句言いながらやってる時
が一番楽しいじゃないですかw

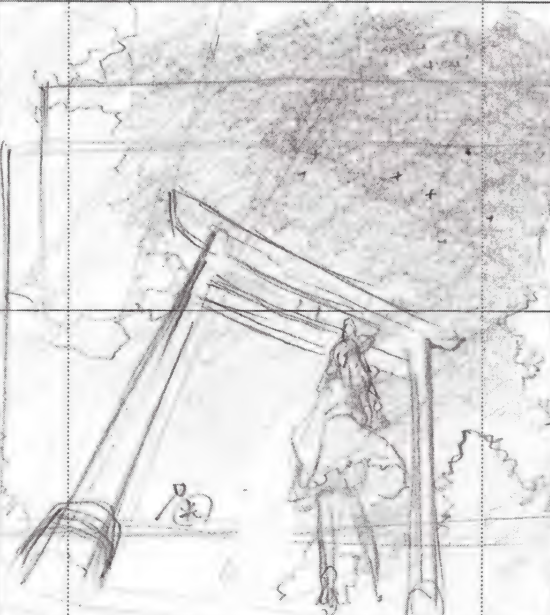
キャラのモデリングというかライブ2D好きでした。
セルルックに作ってあって可愛かったと思います。
ゲーム全体的にビジュアル面は可愛くて良かったと思う
んですよ。双六画面の2Dキャラも可愛かったです。

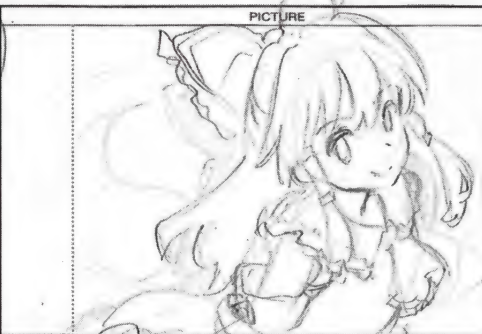
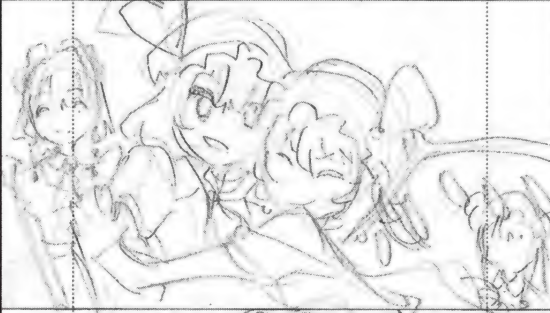
絵コンテ

はじめに、一応何も知らない方のために説明を。「東方キャノンボール」という東方のソシャゲが
2019年10月にリリースしまして一年くらいでサービス終了した作品がありました。そのゲーム内の
OPアニメを自分が担当することになりました。社内に東方知ってて暇そうにしてるのが自分くらいだった
からですねwスケジュールもあるし、コンテ演出作監原画全部自分一人でやりますよって感じで動いた
次第です。

んで、OP曲が上がってきまして、よくあることなんですが仮曲なんですよね。今回の曲は霊夢と魔理沙
の声優さんが歌ってるんですが、仮曲は別の人が歌ってるんですよね。デビューしてるような歌手
とかではないんですが歌唱のプロ（？）レッスンコーチとかしてる人が歌ってるのかな。普通にうまい
方が多いです。その仮歌を永遠と聞きながらコンテ作業とかするんで、正式の声優さんが歌った完成品
とか聞くと違和感デカいんですよねwこれは仕方ないですけどねw

そんな中コンテ描きだしたわけですが、CBゲーム制作サイドで登場するキャラのリストが用意してあって、
OPではある程度メインキャラとか人気キャラは出してほしいとの事でした。でも自分がお客の場合
あのキャラいないとか言うだろうなと思ったので、出来る限り出せるようにしました。それが地獄の
始まりだったんですがw
東方って原作は同人ゲームではありますが、それから二次創作フリーということで爆発的に広まった
作品で原作者のZUNさんもカリスマ的人気があるので、今回初めての原作公認のソシャゲということで
メーカーサイドもかなり気を使って準備されてたと思います。自分も仕事受けるに当たって怖いなとは
思いましたが、特に受けること自体は悩まなかったと思います。断って他の誰かがやってる方が嫌だなと
と思ったのと基本来るもの拒まずの精神なんでw

昨今OPアニメといえば若手のアニメーターがぐりぐり見たこともない作画で動かしてる印象ですが、自分
はそういうの出来ないんで、止めとかでキャラはしっかり見せるようなOP内容にまとめました。一人で
やるっていうのもあって作画カロリーも計算には気を付けました。

最初は自分も東方ファンという事もあってソシャゲって大丈夫かよってテンションから入ったんで、CBの
OPってよりはもうただの東方のOPじゃんって言われるような内容にしようと思ってたんですが、CB事態
がスゴロクゲームということもあって、ビジュアルとして結構面白く使えそうだなと。完成品を見てもらえれば
分かると思いますが、ポイント的にスゴロク要素（？）は入れ込みました。

今回のコンテは自分用のメモ書きとして描いてる部分が多いので、普通に原画マン呼んで描いてもらう
場合はもう少し丁寧に描いた方がいいですw読みづらいとこも多いと思いますが、このあとレイアウト
原画とどう変化してフィルムになっていったのか楽しんでもらえればと。

PAGE

CLOVER WORKS

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
2		朝。 あくびして大麻で肩たたきながら、ダラダラ歩いてくる、霊夢	だめに	
		すいません もっとキャラフレーム入るよう、動きに合わせてPAN入れます	みちび	
		何かに気付く、	かれ	2+17
3		PAN 見上げる霊夢	た	
		日は出てるが上の方はまだ少し暗く星も見える。	〜	1+20

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

何かあくびするカットは入れなきゃという使命感を感じてますw

PAGE

CLOVER WORKS

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
6		霊夢	リ〜 ジャ	12k
7		マリサ、アリス	ラ ラ	14k
8		咲夜 レミリア フラン パチュ	ラ ラ	15k
9		こいし さとり、	ジャ ラ	12k
10		早苗 見切れる、神奈子 すわこ.	ラ ラ ラ	6k

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

ここの止めカットが次々に流れるとこだけムービーにして尺調整してたんですが、もう1、2カット増やしてフラッシュ感だせたかなと。
まぁ、どのカットもこうすれば良かったとかこうしたかったとかそんなんばっかりですけどw

PAGE 21

CLOVER WORKS

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		博麗神社 正面。 まだ朝。		
		手前に ボンッと落ちてくる、サイコロ 3D スロータメ、	ドン ジャ	
	東方キャノンボール	タイトル F.I 出方一考、 東方キャノンボール タイトルドアップからT.B、 ピン送り加味、	ラ ラ ラ	
			ラ	
			ラ	

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

いざOPのコンテ描くことなってタイトルっどんな感じに出すんだ？って何のイメージもわかなかったのでタイトル出し方だけ「かみちゅ！」参考にしました。そうかぽけTBで入ってくるんだとw

PAGE

CLOVER WORKS

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		タイトル 出たまま BGテンポよく きりかわる。 桜		
		もみじ。 バック川 キラキラ		
		霧がかった山々		
		竹林、 上の方 明るい。		

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		雪。 湖に反射してる。		8+6

TOTAL [+]

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
22		神社全景	ジャラララ	
		マリサin.	ーン	
			ジャララ	
			ラー	
		神社の方へ向かう	ン ジャジャン	

最初はサイコロも汽車も一切出す気なくてただの東方のOPにしたろって感じで入ったんですがwまぁさすがにと思って何となくサイコロが降ってきて興味ない東方キャラ達がだんだんと存在に気付いて興味持ちだすっていう素晴らしい流れを自然と入れるというwなってた(^^;?

PAGE

CLOVER WORKS

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
	きづく	霊夢奥に歩いていく、 サイコロに気付くもムシ スイカ ひょっこり顔出す。	きせつをかぞ	

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

PAGE

CLOVER WORKS

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		さらにひっぱる。	ふー	
			みよ	
			いつ	

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

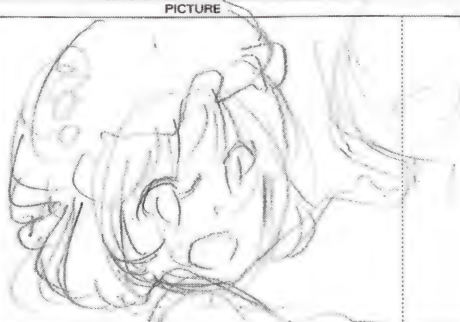
PAGE

CLOVER WORKS

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		サイコロけるすいか.	せつなにすぎて	10+2

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

PAGE

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
	(PAN.)			
			ねるたいせつなものはどうし	
		秋姉妹 ダンスしてる、手前に、inしてきて、		
		つけPAN、くるっと回って、		

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

春から夏秋冬へと四季を入れたかったけど、入らないからもう適当に秋姉妹インアウトw

PAGE

CLOVER WORKS

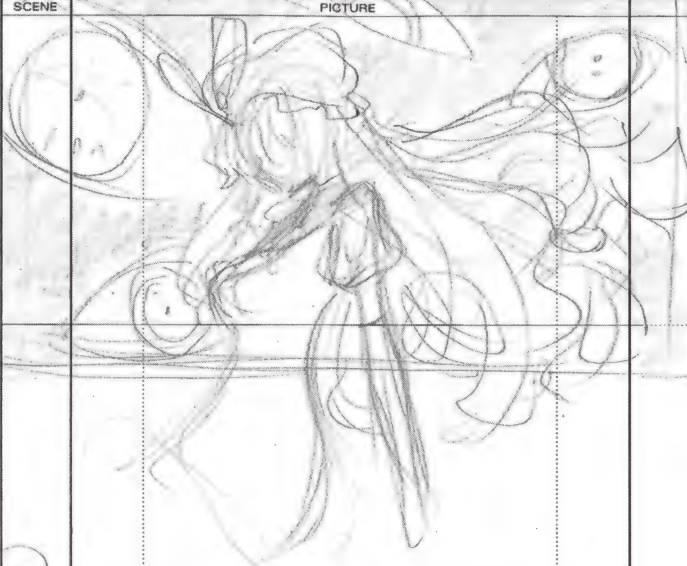
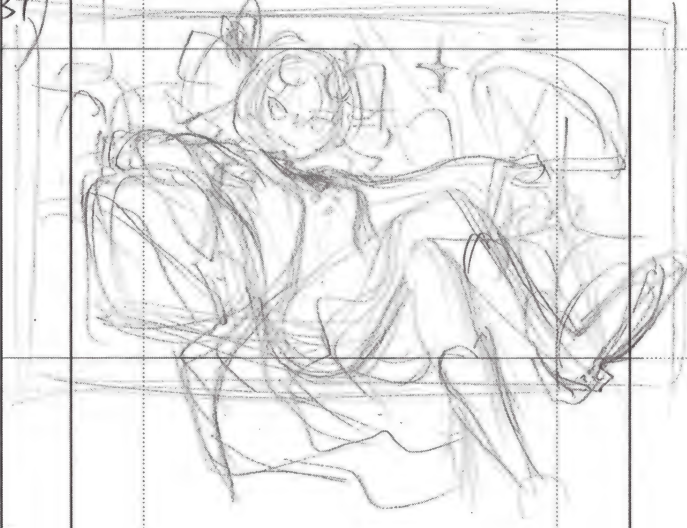
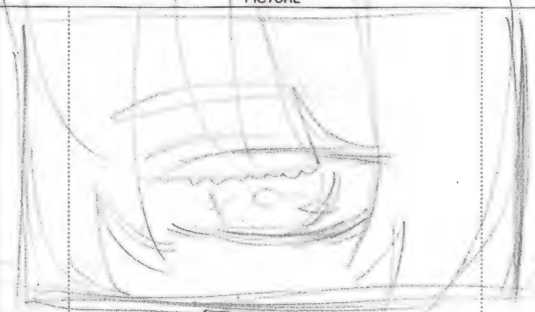
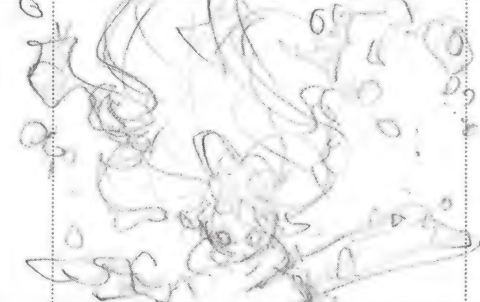
SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
28		水中にいるかのように ゆったりなびく、フラン、レミリア BG ステンドグラス バライメージ。	いきることはおもいを——	
		PAN.	うけつぐ——こと——	
				6+10
29				3+0
30		PAN. レミリア 目アップ。 T.U	いまを こえていけ——	3+0

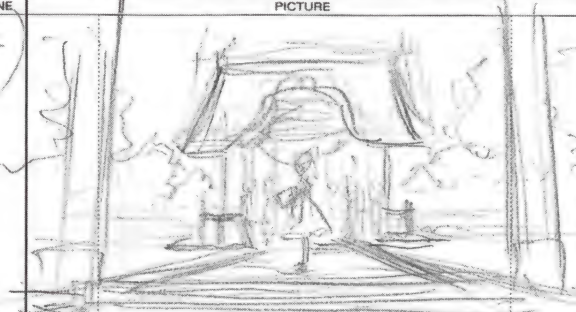
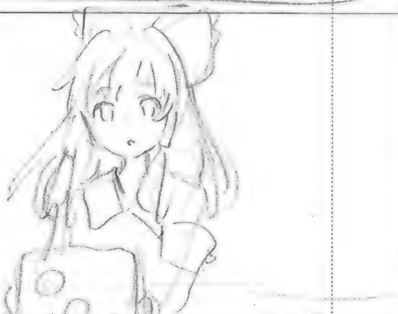
CloverWorks Inc.

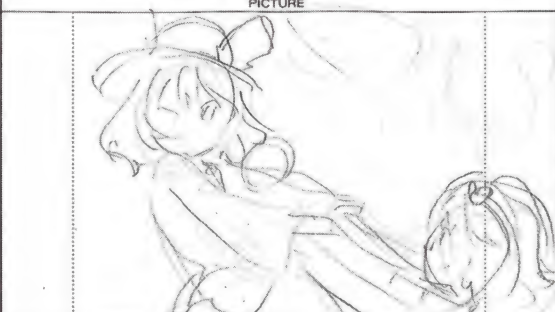
TOTAL [+]

コンテに咲夜いないですね。何でだろ？最初は紅魔館主要メンバー全部入れ込んで縦PANしたかったと思うんだけど。もう5、6年前だし覚えてないw

CLOVER WORKS

PAGE

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
31		香霖堂？ 本や雑貨の山 ろうそくの明かり 森近霖之助	こえをあわせ	
		PAN UP		1+6
32		文、阿求、にとり。	いきをあわせ	
		にこり。		1+11

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

阿求文にとりはプレアブルキャラというよりお助けキャラとかショップキャラみたいな設定って聞いてたのでそのグループカットって感じです。リリースされたCBはそんな設定なかったですw

連戦ボスっぽいカットに。こういうのは厨二もりもりに。

PAGE

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
37		鍵山雛	チャ ラ	
			ラ ラ	
			ラ ラ	
			ラ ニ	
		くるっとまわって ポーズ、 BG海 キラキラ	ラ ーラ	1+10

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

このカットは何も考えてなかったかとwホントただ音楽に合わせて間を埋めただけです。作画もう少しうまくいけば良かったけどw

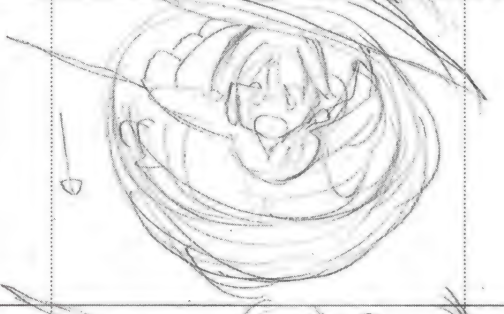
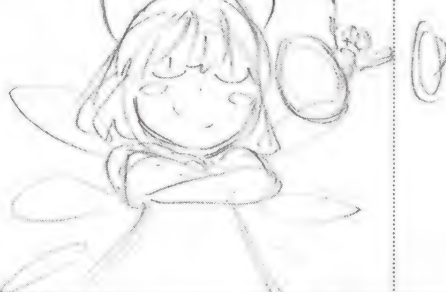
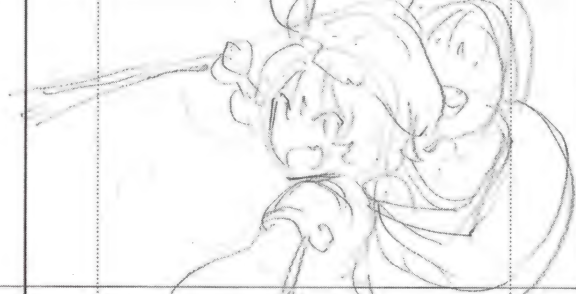
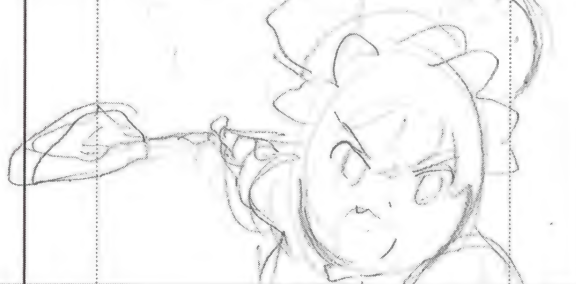
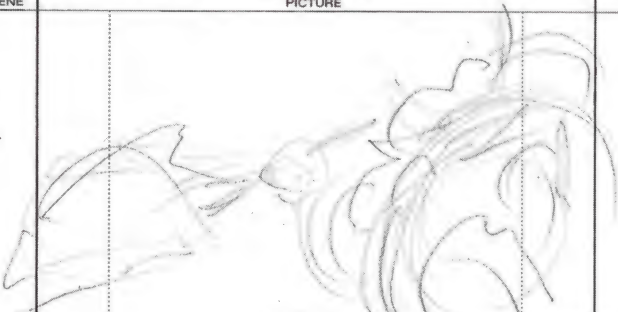
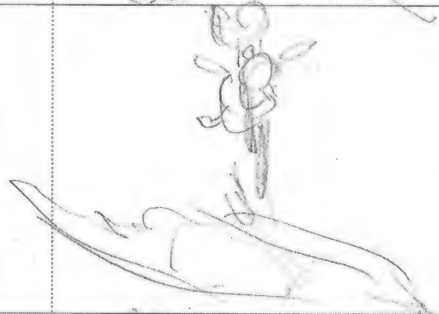
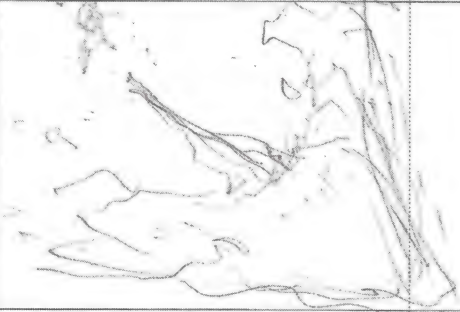
PAGE

CLOVER WORKS

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
38		神社 サイコロ ひろった霊夢、 止め、 鳥居の下の画	ダ	6k
39		ふり向く、 止め、	ダ	6k
40		笑顔 止め、	ダ	7k

TOTAL [+]

PAGE

CLOVER WORKS

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
41		キャラ次々にin out、 幽々子 妹紅もin、	だ	
		フットライト、 BG暗い、 戦闘パート	れ も	
		輝夜 永琳	か ー	
		すわこ、	か	
			が や	

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

サビボス長まわし。普通のTVアニメOPに原画で呼ばれてもまずこういうカットはふられないので自分のコンテでやったろとwまぁ、大変でしたw

PAGE

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
			く	
		こいし、さとり	みら	
			いへ	
			じぶ	
		天子	んの	

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

PAGE

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
			みつ	
		フラン	め	
		Out気味から、再度in。	あう	
		レミリア レーバテインふりかざす。	しん	
			じら	

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

すいません、レミリアはグングニルなんすよね。エフェクト色もピンク系の方が原作っぽいかなと。ただユーチューブのコメントに「フランとの合体技かな？」ってコメントあったのでそれ頂きます。後付け(^^;

PAGE

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
			れる	
			すべ	
			てゆ	
			め	9+15

CloverWorks Inc.

TOTAL [＋]

いろいろあってこのあと霊夢に寄っていくカットにレイアウト時調整してます。コンテから少し調整してるとこ他にもちょこちょこあります。

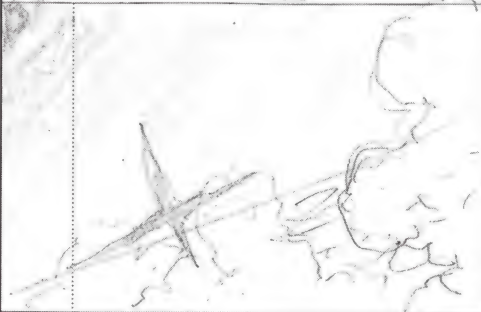
CLOVER WORKS

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
42		レバーティン受ける、 霊夢、	は ー	
		剣ながす感じで 地面につきささる、 ケムリにまきこまれる、 霊夢	か な	
			う	
		手前の地面もはじけ 飛ぶ、		1+18

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

PAGE

CLOVER WORKS

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
43		見下ろす、フラン、レミリア	さーだめた	1+12
		ケムリ少しはける、何か見える。		
44		寄り、ケムリはけると、サイコロ、いっしょに倒れている、チルノ	いよばれた	
45		不満な レミリア、フラン、		
		気付く、	しょいう	

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

PAGE

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
96		マリサ、霊夢二人乗り、	じょ	
		PAN UP	たち〜〜	
			あたー	

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

「空を飛ぶ程度の能力」なのに何で魔理沙に乗せてもらってんのっていう突っ込みはなしでw二人乗りが熱いじゃないですか。

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
PAGE				

CLOVER WORKS

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
48		PAN UP だいたい全キャラ、 ヌリはグループ毎に、イメージヌリ、 BLカゲ 一考します、 PAN幅 5フレーム分くらいに おさえます。 BGイメージ 原作のBG参考 100k このくらい、 前カットに合わせて 桜の花ビラシルエット ダブラシ舞ってます、	はじめよう	

CloverWorks Inc.

一応リストにあった全キャラ出しときましたw

PAGE

CLOVER WORKS

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
49		霊夢。 スカート大きくたなびいて、ゲームのスマ目にふわりとおりる。	ジャララ ラーラ ラー	1+19
50		大陸国風のデザインから。	ダ	
		霊夢出てくる。	ダ ダッ	
		隠れて。	ダ	
		マリサ出てくる。	ン	21k

CloverWorks Inc.

TOTAL [+]

PAGE

CLOVER WORKS

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
51		青い空 真上くらい 太陽。 ボケW.O	END (ラスト1+0くらい 切っていいかも) 音源無音部分では シャ	
		ダメ。 QPAN。	ララララ	
		鳥居なめて、早目にinout、	シャララララ	
			ラー	
		ダメ 神社の前で、スゴロクゲームを遊ぶ霊夢達。	ン	4+6

CloverWorks Inc.

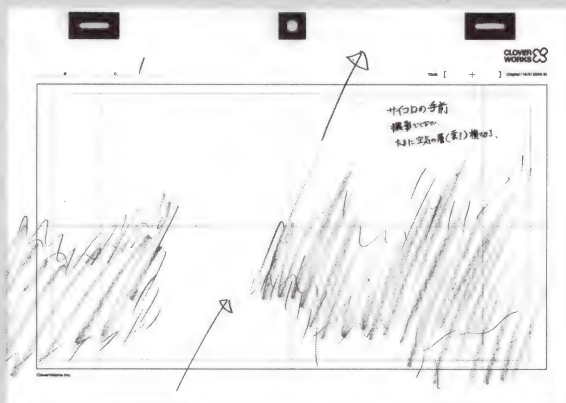
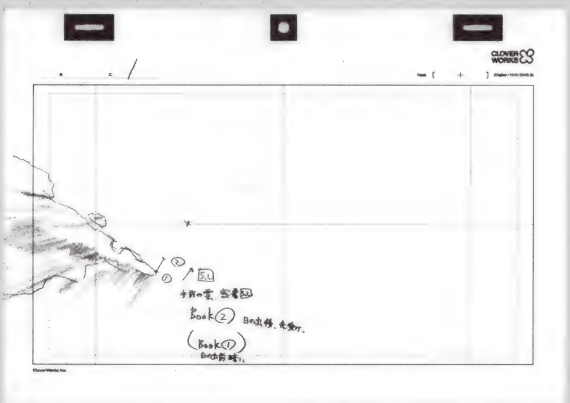
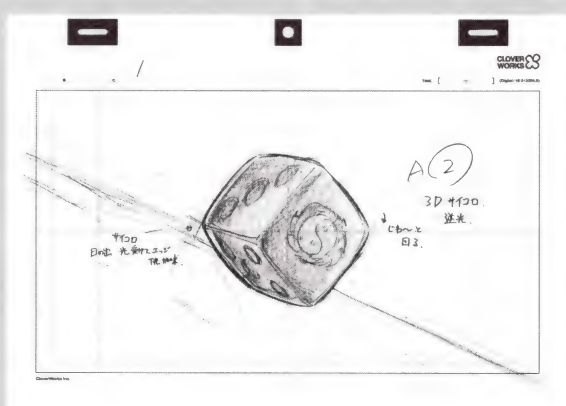
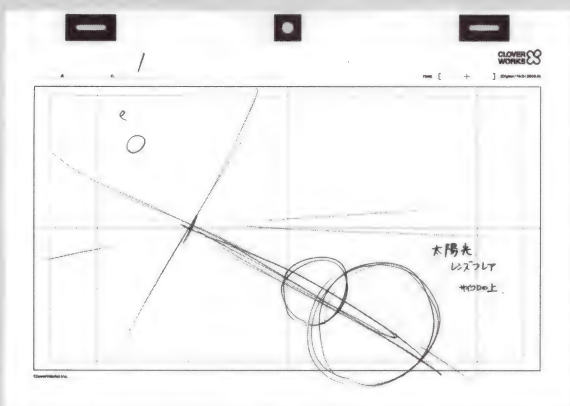
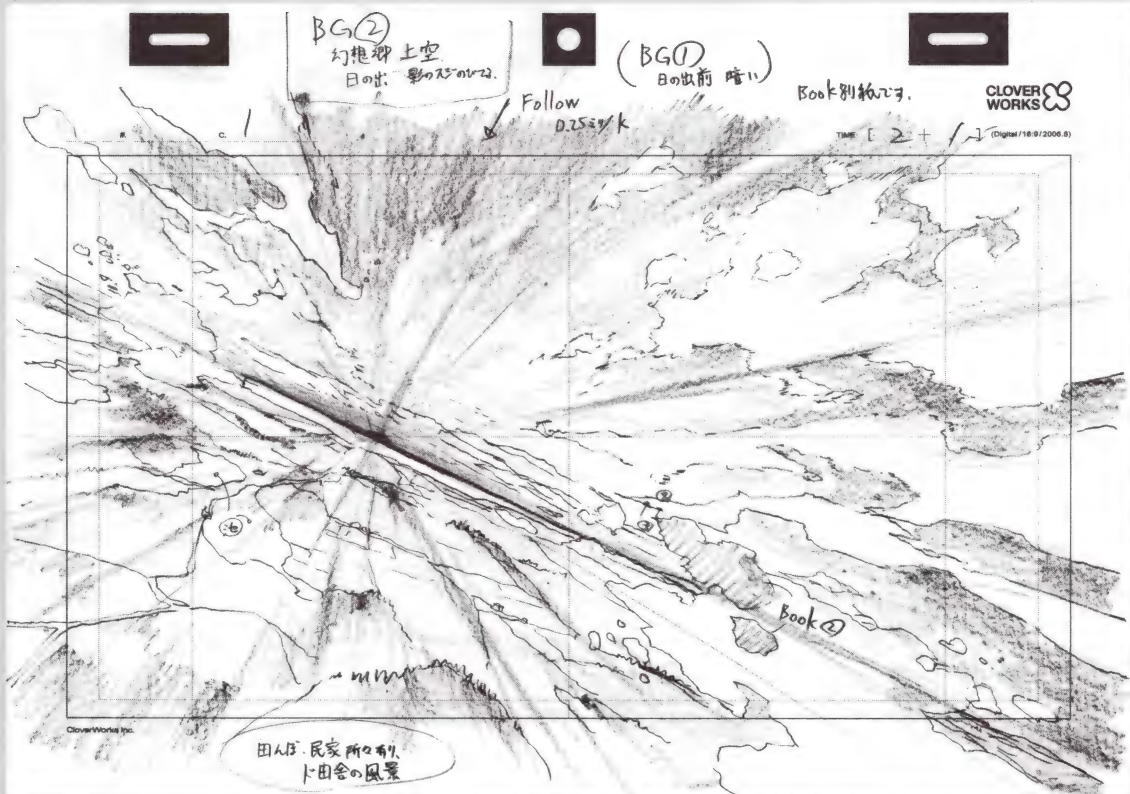
TOTAL [+]

スケジュール的にギリギリ自分でどうにかなるようなカロリー計算しながらコンテ描くのがつらかったですね。まぁ、普通にスケジュールぶっちぎってましたけどw

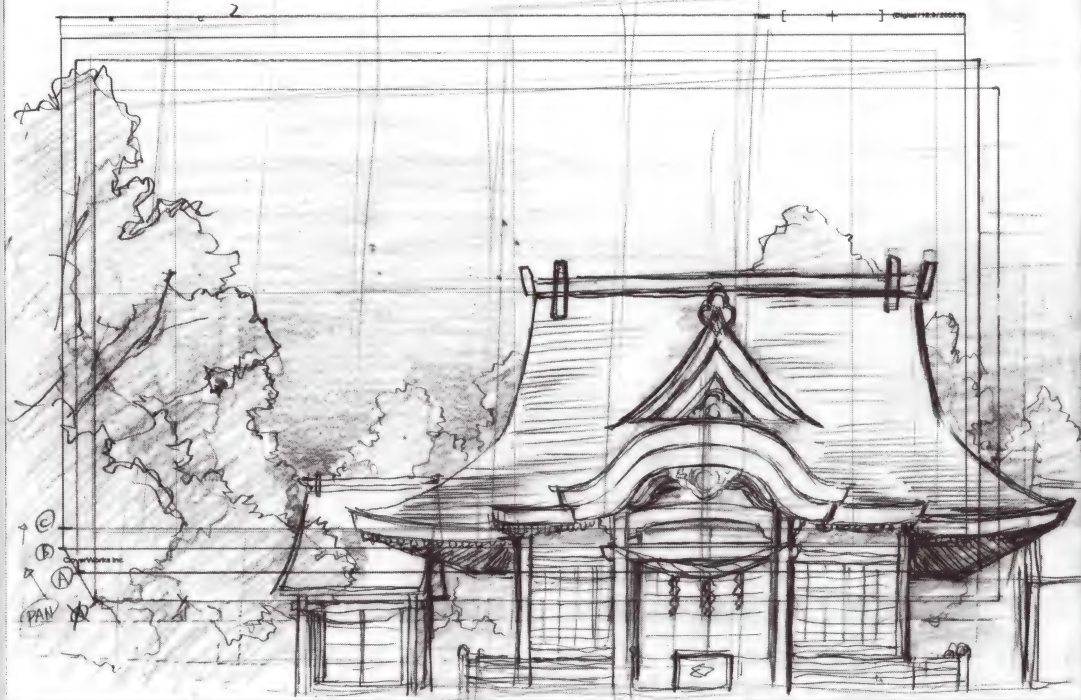
レイアウト/原画

メーカー、原作サイドにもコンテチェックしてもらって、特に何も言われなかったのでこのまま
作画もつっきる事にw
レイアウトは結構ラフで飛ばしたのでスケジュールにのってた気がしますが、原画はかなり
時間かかってしまいました。個人的に原画作業はまだまだ課題が多いです。

今はデジタル作画に転向したので、鉛筆のタッチとか影塗りとかデジタルでは絶対出ない
味があるなと思います。自分は版権とか落書きはもうだいぶ前からデジタルでやってたので、
一枚絵のクオリティアップには絶対デジタル化するしかないとは思ってましたが、どうにも
スピードが上がりそうにないんでずっと後回しにしてました。最近は力業でなんとかなる
レベルまでスピードもあがってきたかなと思います。「スピード＆パワー」

え～、こまだっ、コマたちが躍動する俺のアニメを、皆さんに見せたいね。

サイコロ3Dにしました。じわ〜っと回るのって作画だとぐにゃぐにゃになるし、目も張り込みだし効率を考えて。3Dさんが悪いというわけではなく、何かイメージ通りにいかないんでチェックの方がしんどかったですね。こういうとこ演出経験の浅さが如実に出ましたね。スタッフとのイメージ共有は難しいですね。

美術は美峰様でホント良かったです。綺麗な雲と空。全体通して自分のつたない説明の中うまくまとめてもらえました。

あとこのカットは主線の処理もミスったなと。基本このカットほどの寄りでモデリング作ってなかったので、アップになると主線が太い・・・。後々気付いて、どうにかならないかって感じでしたが、今頃言われてもって状況でした。
ホント演出って最初の指示でほぼ9割きまっちまうんだなと。あと出しじゃんけんほど気まずくなることはない。みんな仕事でやってるからルールは厳密化されてる気がする。

C-02

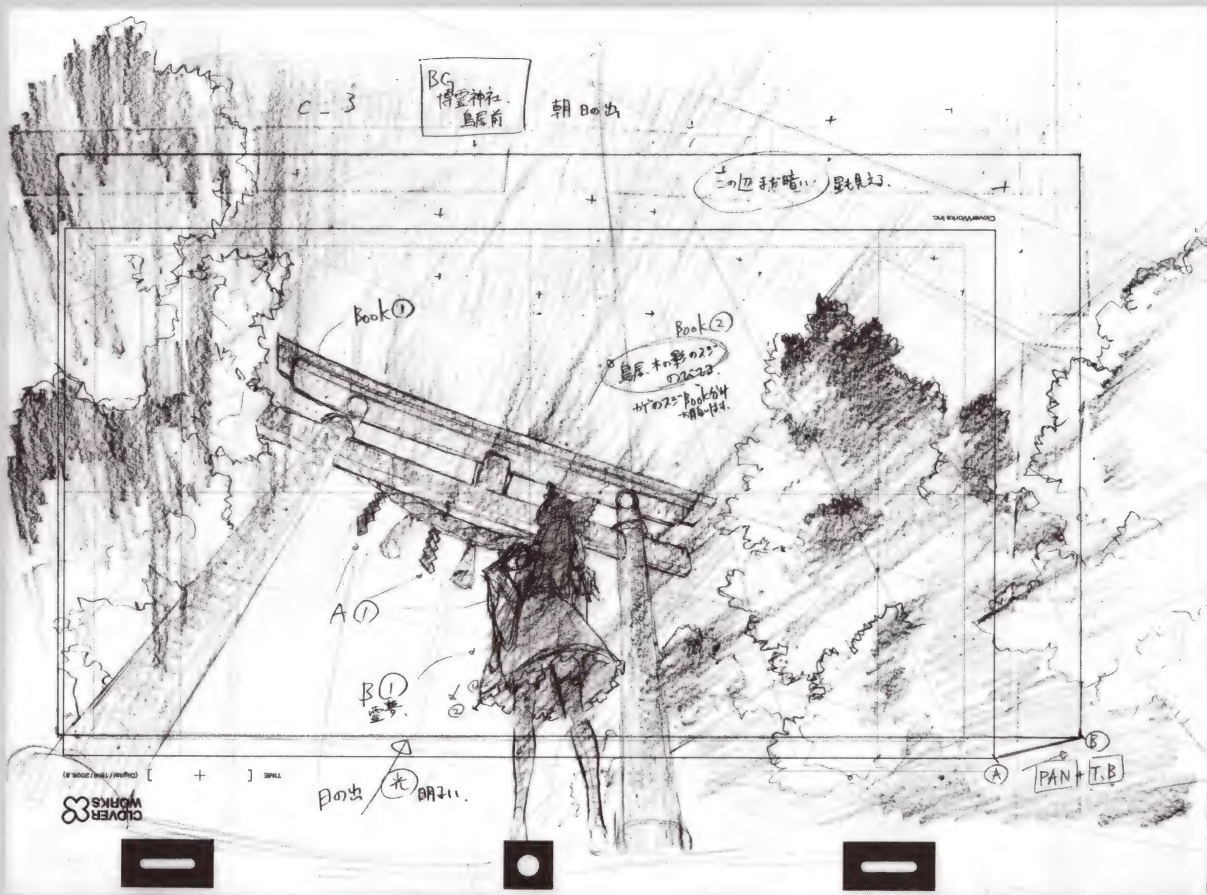
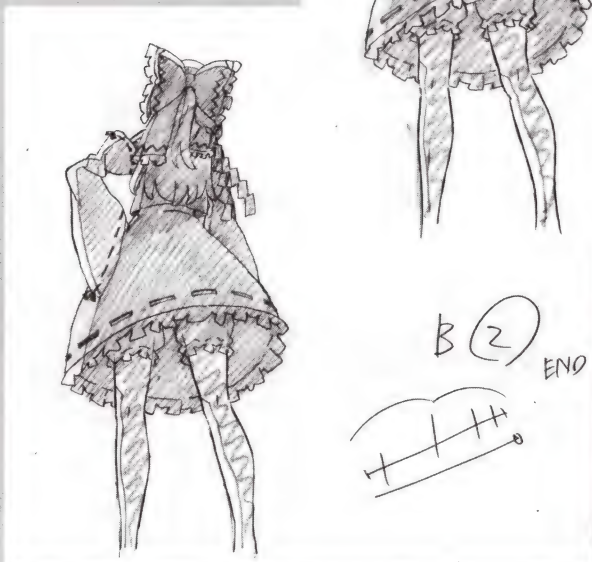
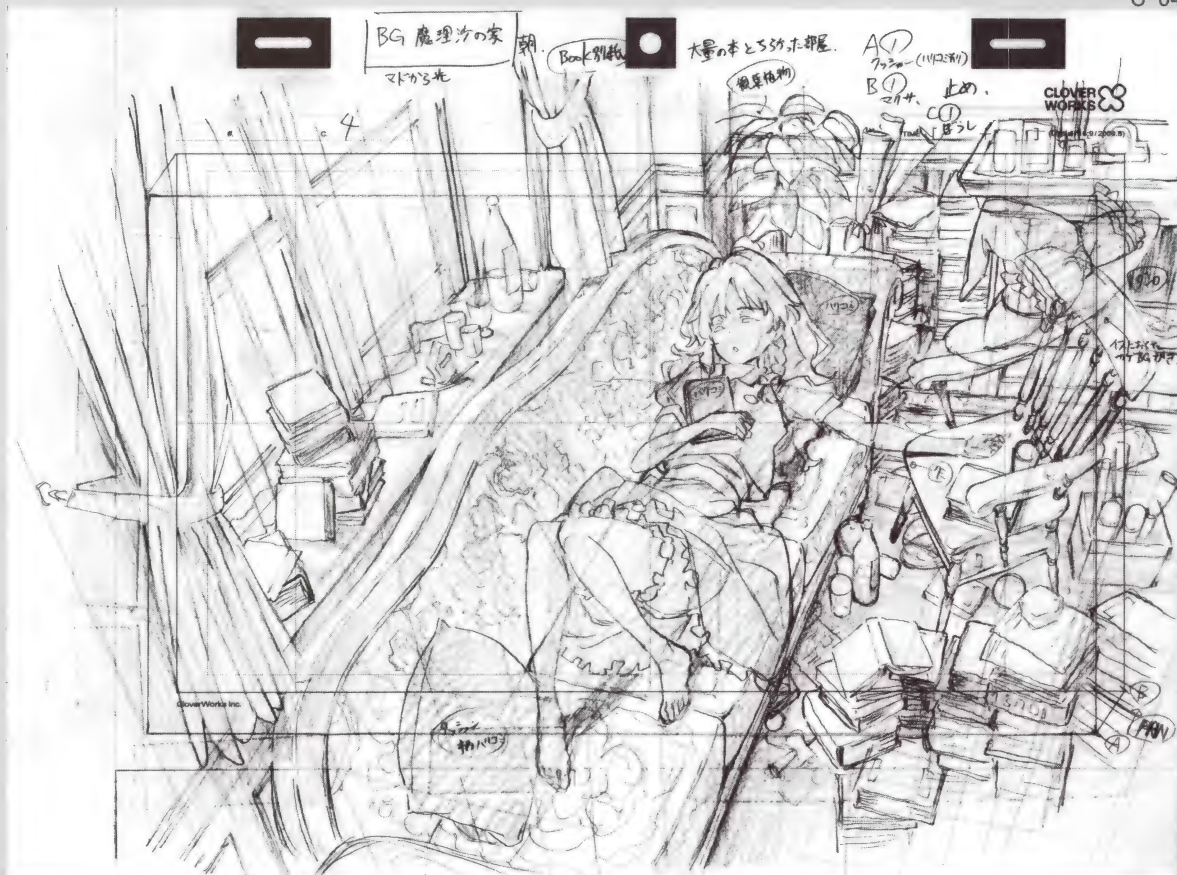
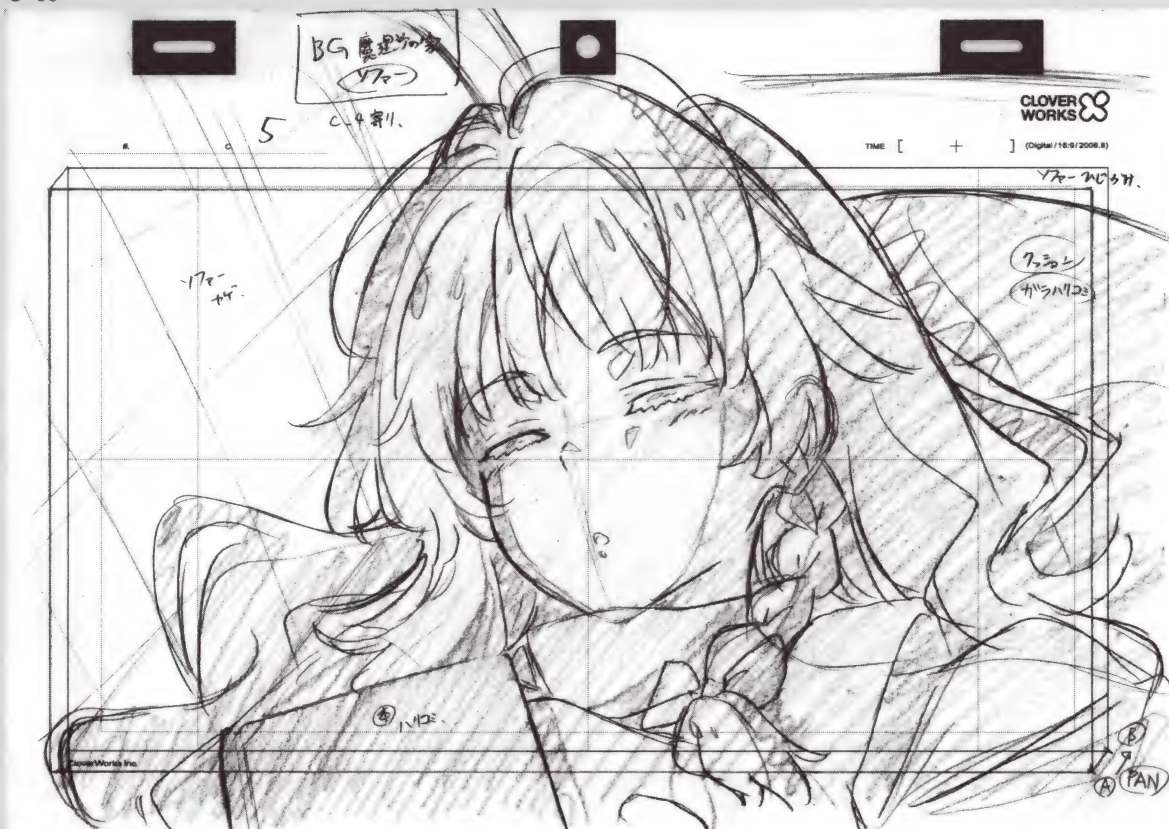
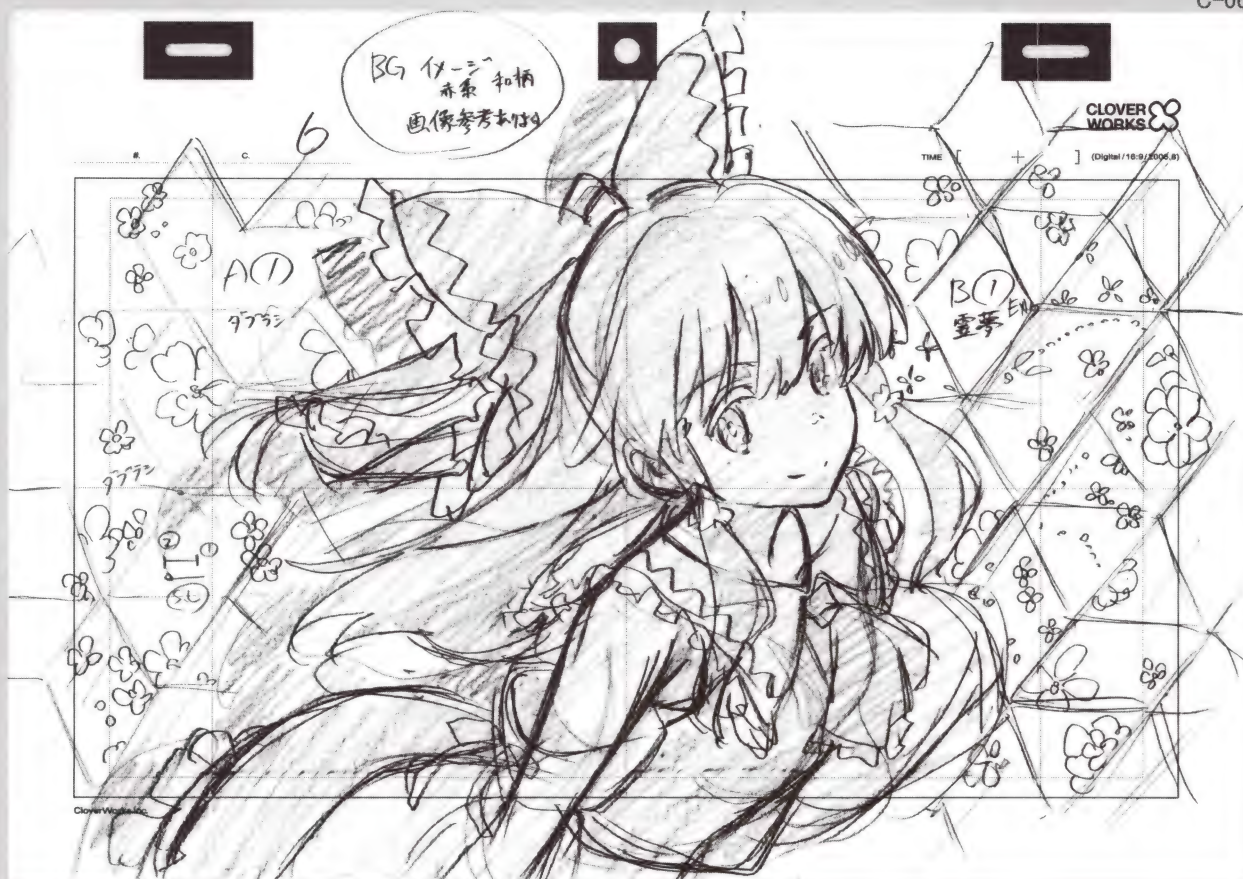
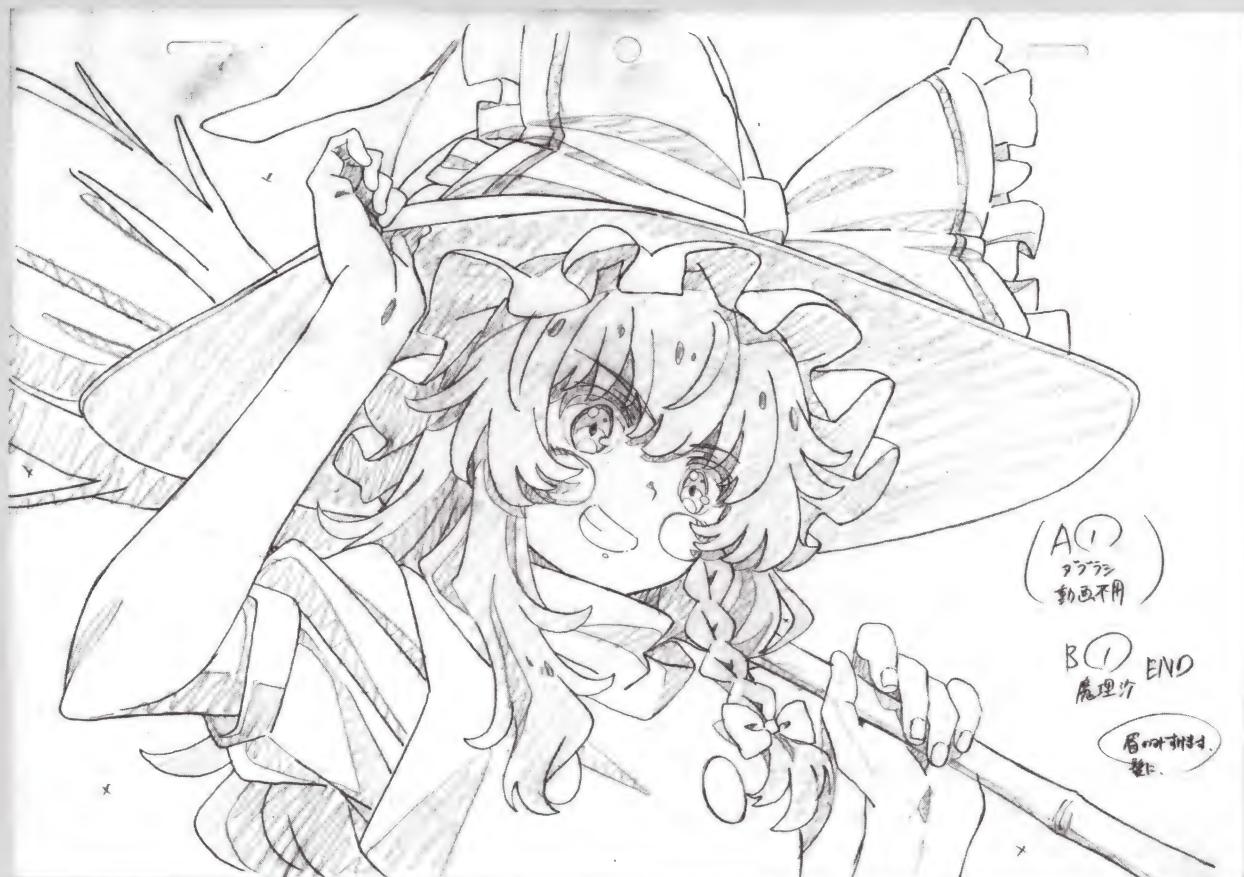
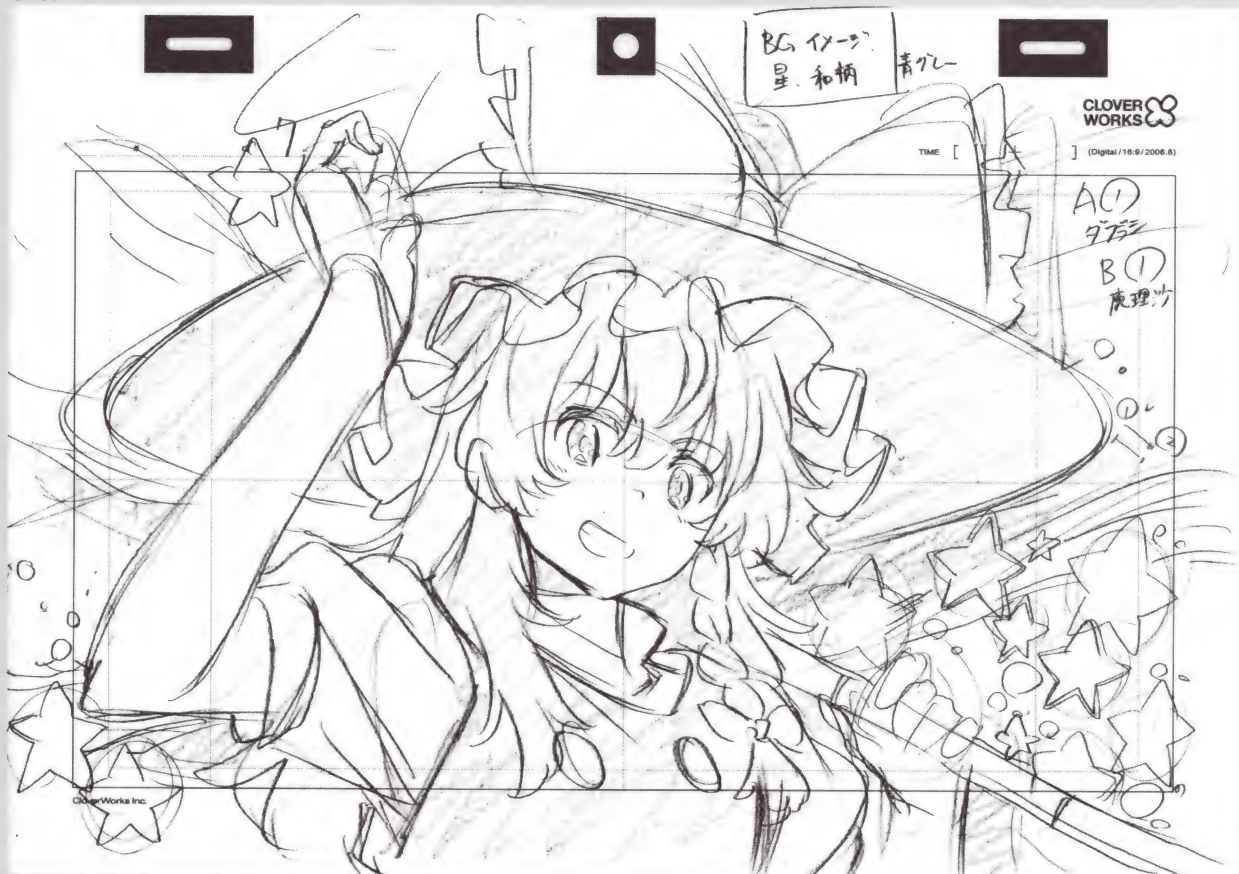
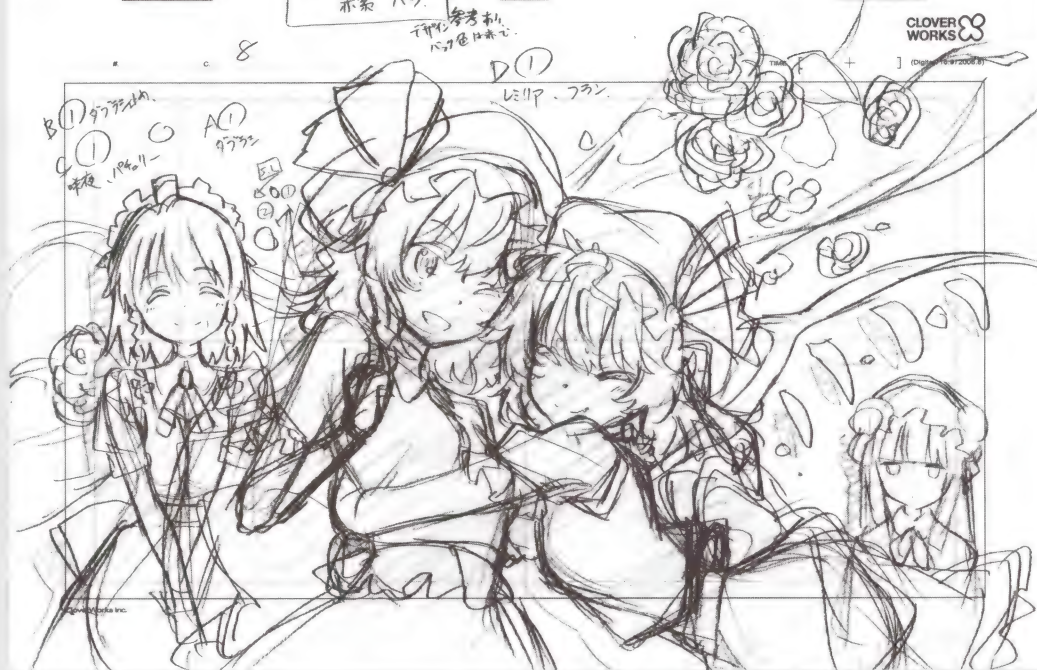
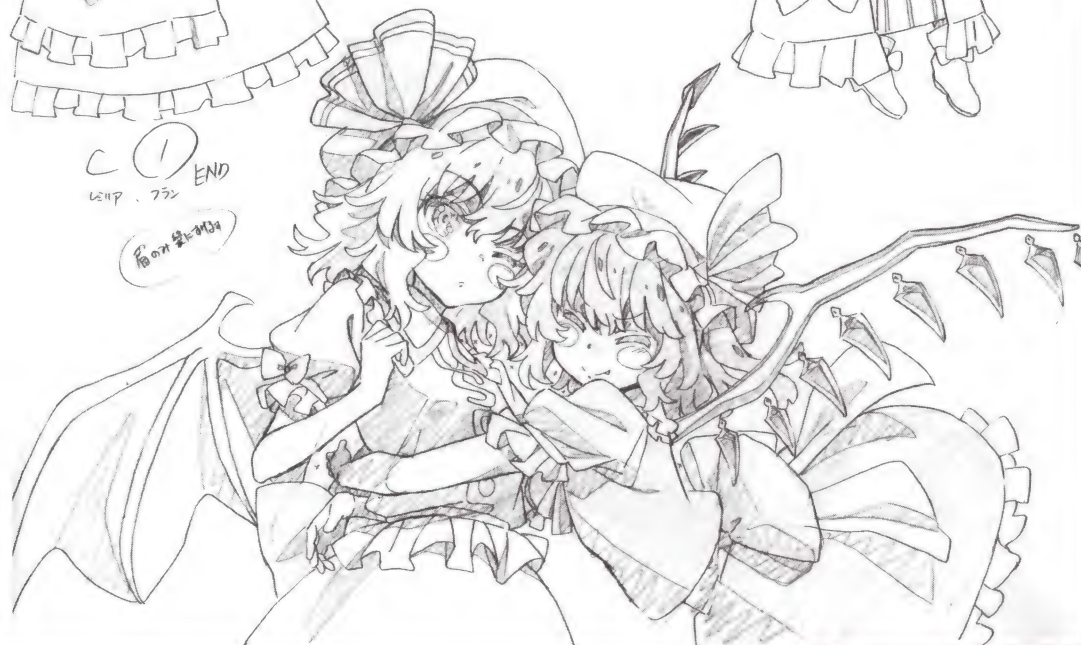
リリースして何となくアップされてる動画見てたらこの霊夢の登場シーンの歌声を魔理沙役の人が歌ってて魔理沙の時に霊夢役が歌ってるなとw普通そういうの確認してコンテ描かないといけないんですが完全に無視してましたw
突っ込まれたことはないですが、歌った本人達が一番気にしてただろうな。すいません。

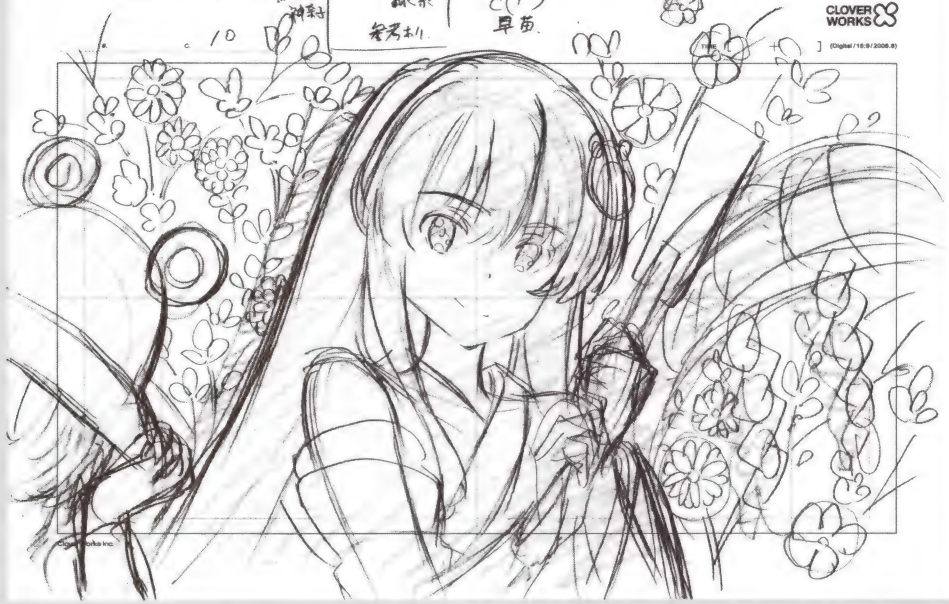
A⑦

A⑤

A⑧

A⑥

A⑨ END

C−03

風がないのに鳥居の飾り（？）だけがゆらゆらゆれてるのに気付いて空を見上げる霊夢。
最近〇〇警察がコワいので、特に神社とかって専門家多いじゃないですか。丁度この時東大の文化祭に遊びにいってて、神社サークルが喫茶店だしてたんですよ。サークルの部誌も売ってて「鳥居とか正面に飾ってあるひらひらって数とか何か意味あるんですか？」って聞いたんですが、東大生も分からないみたいでした。東大生も分からないのでこの鳥居のしめ縄とか飾りは間違ってるとかの突っ込みはなしでご勘弁をw

ゴミ屋敷の魔理沙。まぁ、ゴミではないんだろうけどw自分も結構ずぼらな方なんで散らかし方は得意なのかも。「とらドラ」OPでも大河のゴミ屋敷描いてました。コンテよりゴミましましでw

声優の配役も良かったんじゃないかなと。東方のアニメって同人ですが舞風さんの印象が強かったので違和感とか大丈夫かなと不安でしたが、かなり合ってたんじゃないかなと。魔理沙の声優も新人さんだった気がするけど良かったと思います。
あ、当然自分は配役に関わってません。

レイアウトはかなり描き飛ばしてるので、原画と印象結構違うかと。レイアウト描く自分と作監する自分って別人格設定してるのかな、自分の絵でもこいつ下手だなと思いつつ原画作業してました。そんで最後に何でこんな絵描いたんだろと思いつつTP修もちょいちょいしてますw

手ごつかったんで、後で直しました。今見ても何かごついなw

C-08

羽が邪魔で原画時おさまり変えてたかと。

サードアイ開いてたんで、慌ててTP修で直してました。自分で描いたんですがw
古明地姉妹いざ描くとケーブル(?)がどういう様に体まわってるのか考えてたら頭痛くなりました。

早苗、ほっちゃん良かったですよね！

C-10

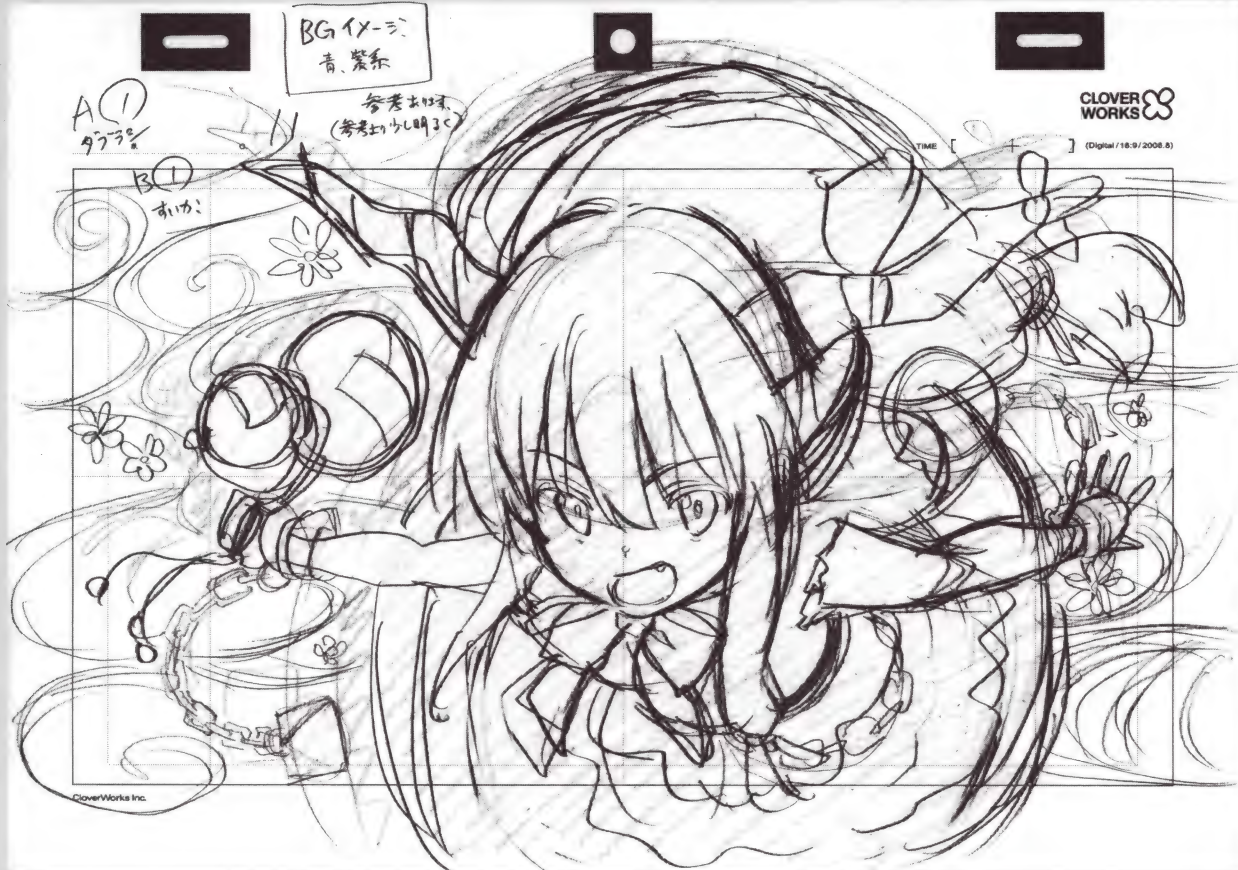
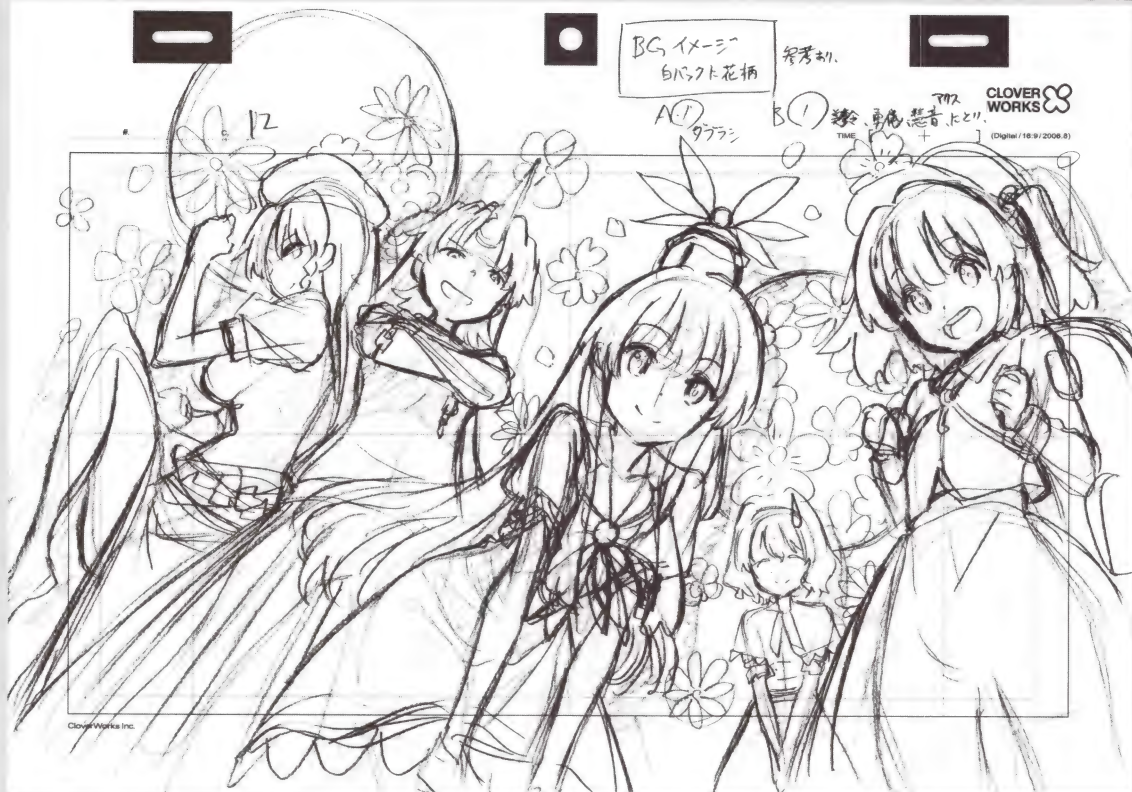
A① ダブラシ 動画不用

B① END.

諏訪子

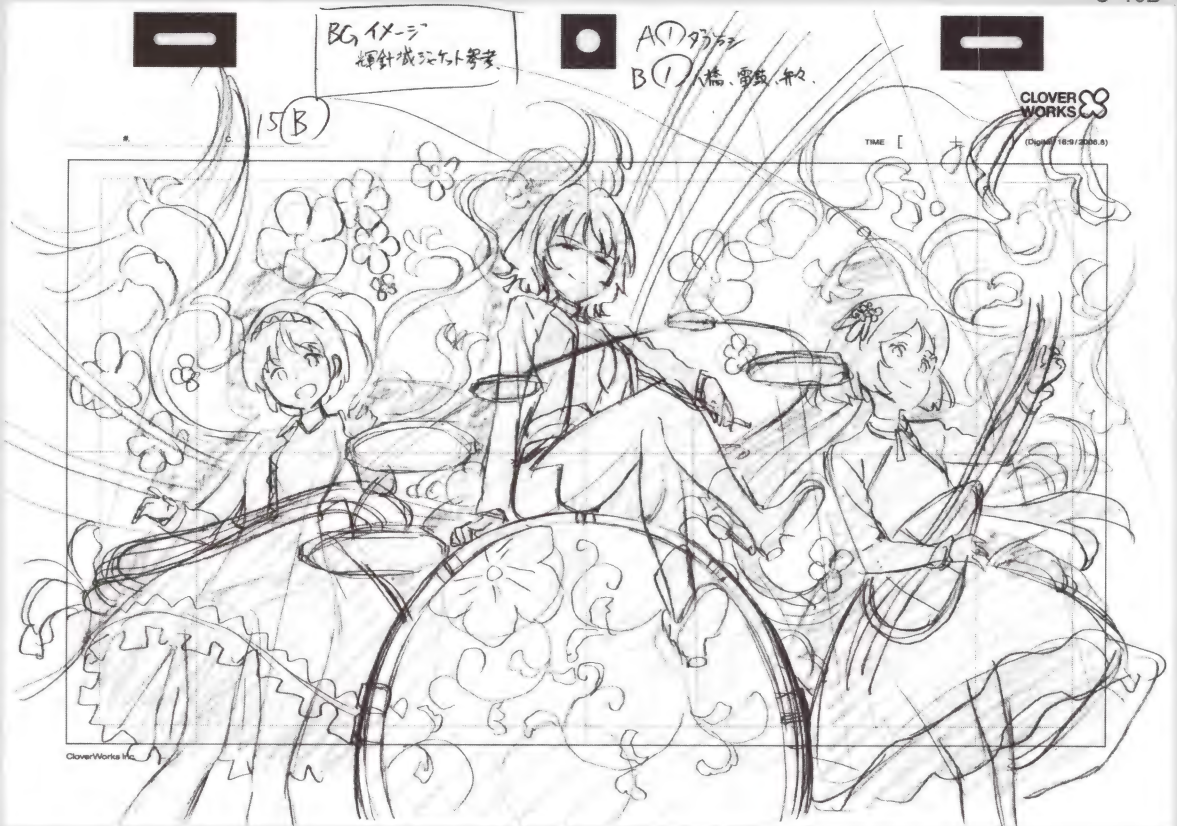
神奈子

C① 止め END
東風谷 早苗

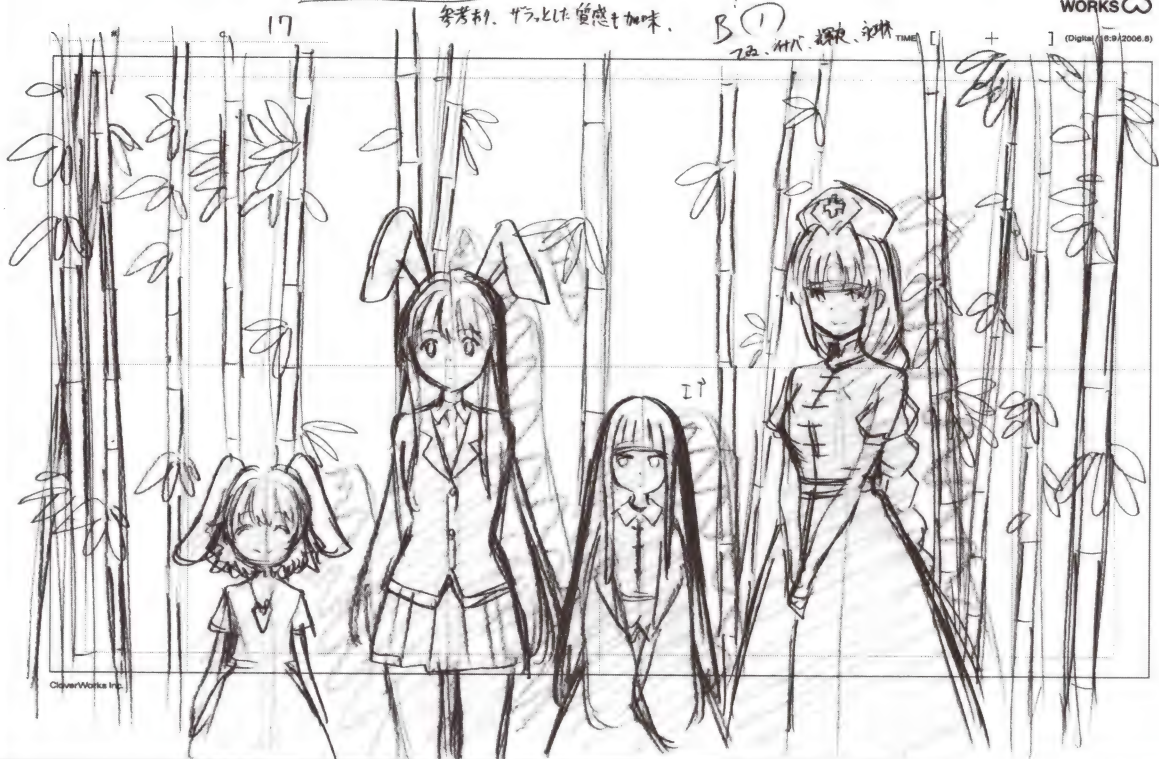
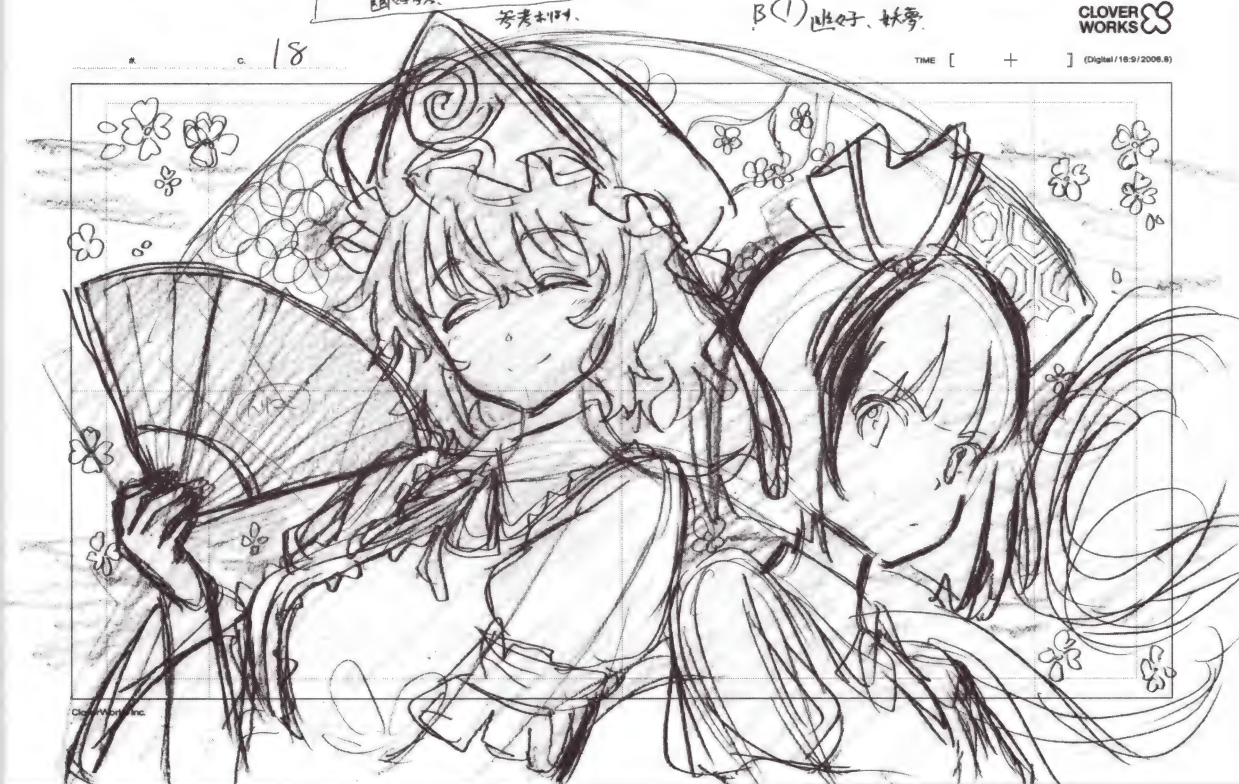
C-11

萃香は描くのホント大変。鎖とか模様とか角とかw止めが限界。

3ボス同盟。
これは完全に同人ネタなんで
しれっと。

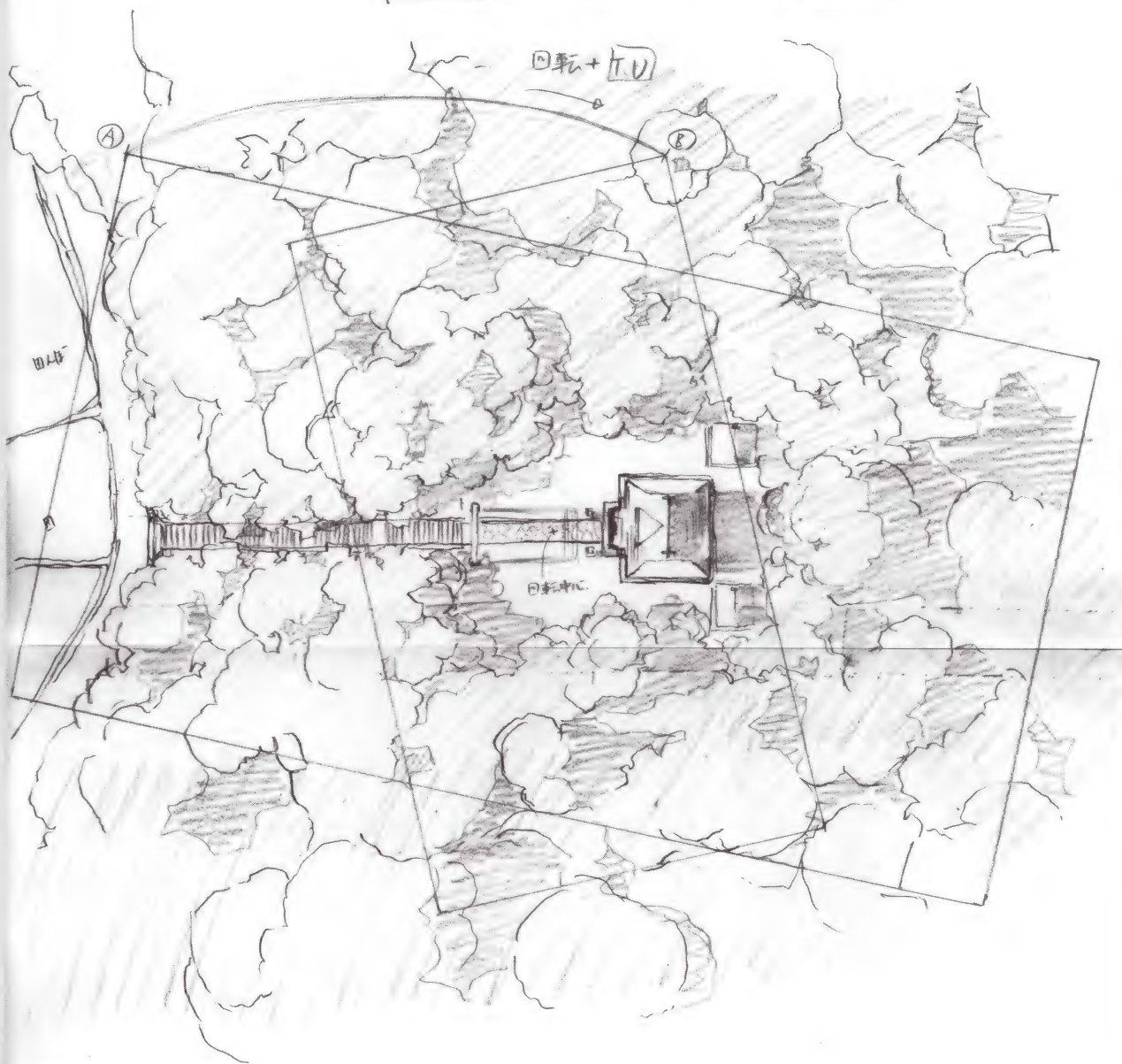
カメラは自分がソニーなんでα7持たせたかったんですが、合わないんでたぶんライカ参考に描いたんじゃないかな。

和柄の背景は参考用意しててこんな感じにと背景さんお願いしてたんですが、結構まんま上がってきてて、ちょっと不安になったんでアニプレの方に大丈夫なのかって確認したんですよね。そしたらいくつかグレーかな～ということで別柄で再発注することに。背景さんすいませんm(_)m

紺珠伝ってこんな仲良しとかあるんすかね(^^;クラウンピースの松明も何かあぶないしカオス・・・。

柄のついた太鼓オシャレですよね。

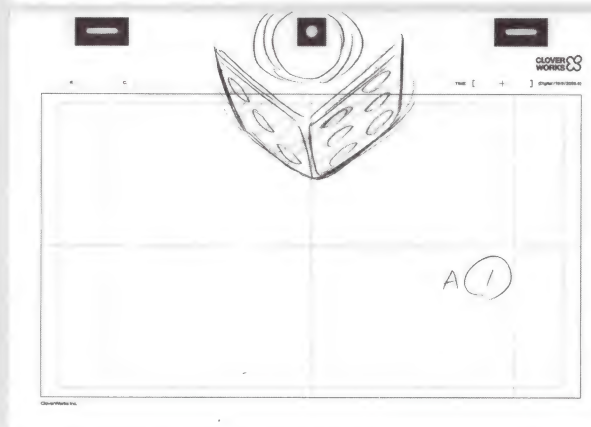
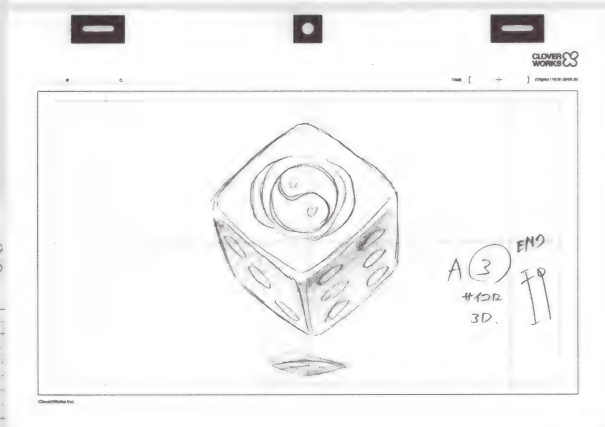
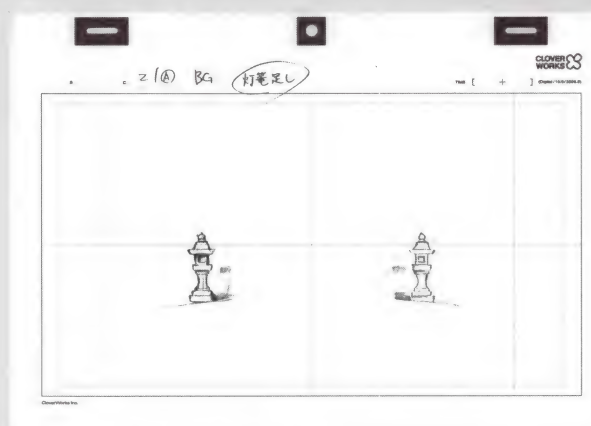
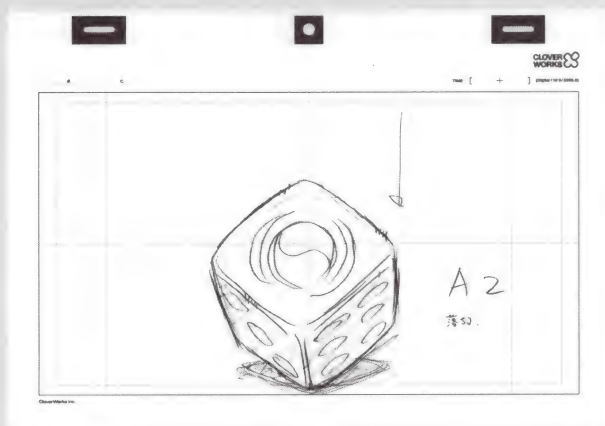
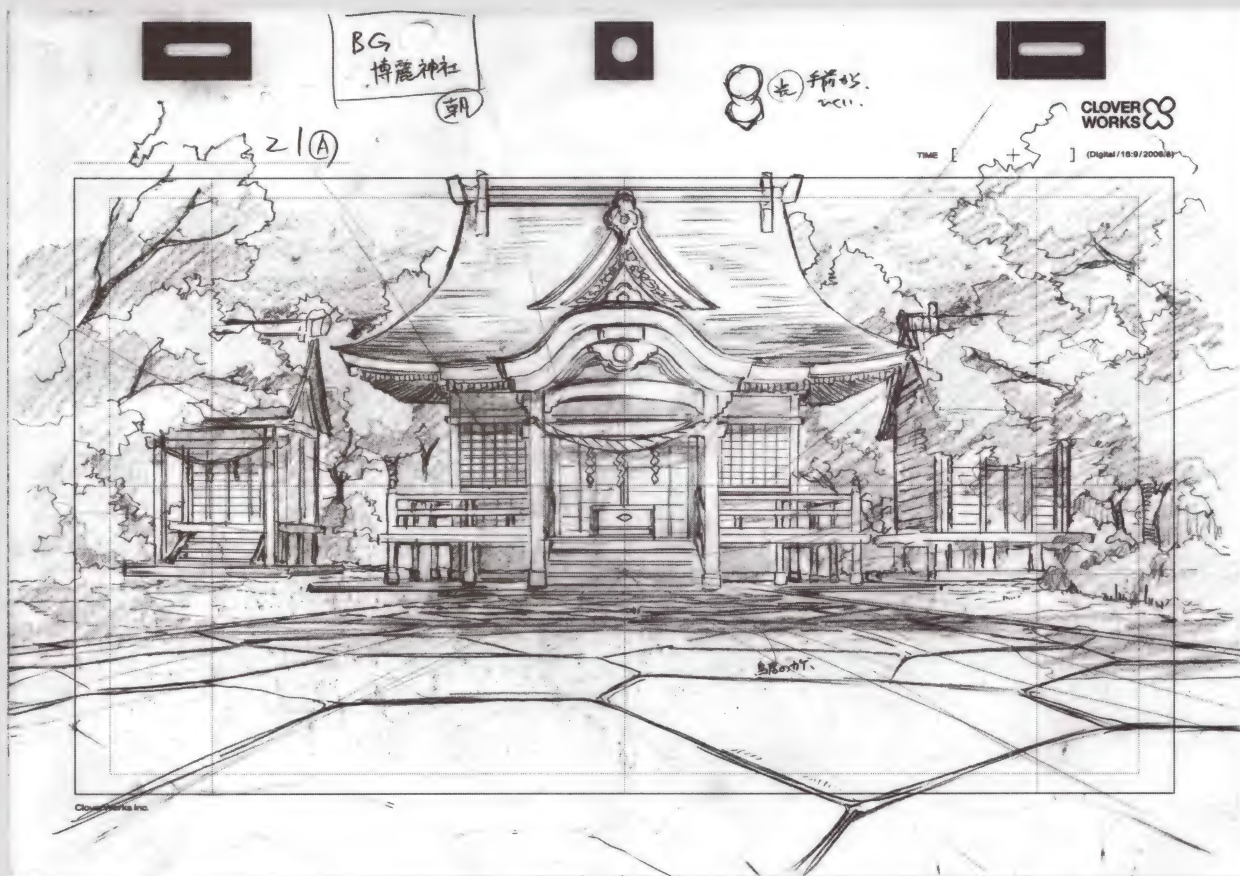
C-16

チェック柄仕上げ塗分けぐしゃぐしゃだったなと。見返すともっと丁寧に塗分け指示いれとけって感じですね。すいません(=_=)

永夜抄メンバー。「Help me,ERINNNNNNN!!」などCOOL&CREATEさんの歌好きなの多いです。あと「レザマリでもつらくないっ！」とか「シアワセうさぎ」とか「東方萃夢想　～end of strong～ ver.ビートまりお」とかベタですけど好きですね。東方は音楽原音から同人まで深く広がってるので、公式が手出しづらいってこうとこもあるんだろうなと。東方シリーズ全体で勝負するんじゃなくて「紅魔郷」だけとか絞ってやればいいんだろうけど、メーカー的には各シリーズの人気キャラ出したいとかいろいろあってふわっとなっちゃうんだろうな。

音楽でいえば「大空魔術 Demystify Feast」は衝撃だったな。後半これどこまで行くんですかって感じがw今回本買ったけど東方詳しくないって人も興味があれば是非。
原作ゲームやってたっていうよりニコニコとかのスキマツアーで永遠と音楽聞いてたって方が強いですね。

ここ一連もう少しレイアウトの引き出しあれば良かったんですけどね。

サイコロ目線からの俯瞰カット。そんな高いとこじゃないし雲はいらないかなとレイアウト時描いてなかったんですが美術さんがアドリブで追加してくれてました。撮影後凄く良いカットになって良かったです。
何となく「聖剣伝説2」の大砲で移動する時の映像思い出しましたw

神社の場所なんですが、個人的には人間と妖怪の境界線を監視してるって意味で神社正面は田んぼ後ろの方が山々があるって感じで設定してたんですが、よくよく考えると「人里離れた場所」っていうのもあってもっと山の中ぽつんとある感じが良かったのかなと。でもそれだと絵ずら的にもつまらないしでこれで良いのかなとw
山奥だとお賽銭誰も入れてくれないじゃん。

BG
博麗神社
(朝)

21Ⓐ

CLOVER WORKS

C-21A

博麗神社。CBの開発チームのイメージボードがあったので、神社自体はそっからひろってます。両サイドの小屋はよくわからないです。何か神事に使う道具なんか保管してるんですかね。

21(B) タイトル

CLOVER WORKS

#. C.

TIME [+] (Digital / 16:9 / 2006.8)

東方キャノンボール

Touhou Cannonball

ClowerWorks Inc.

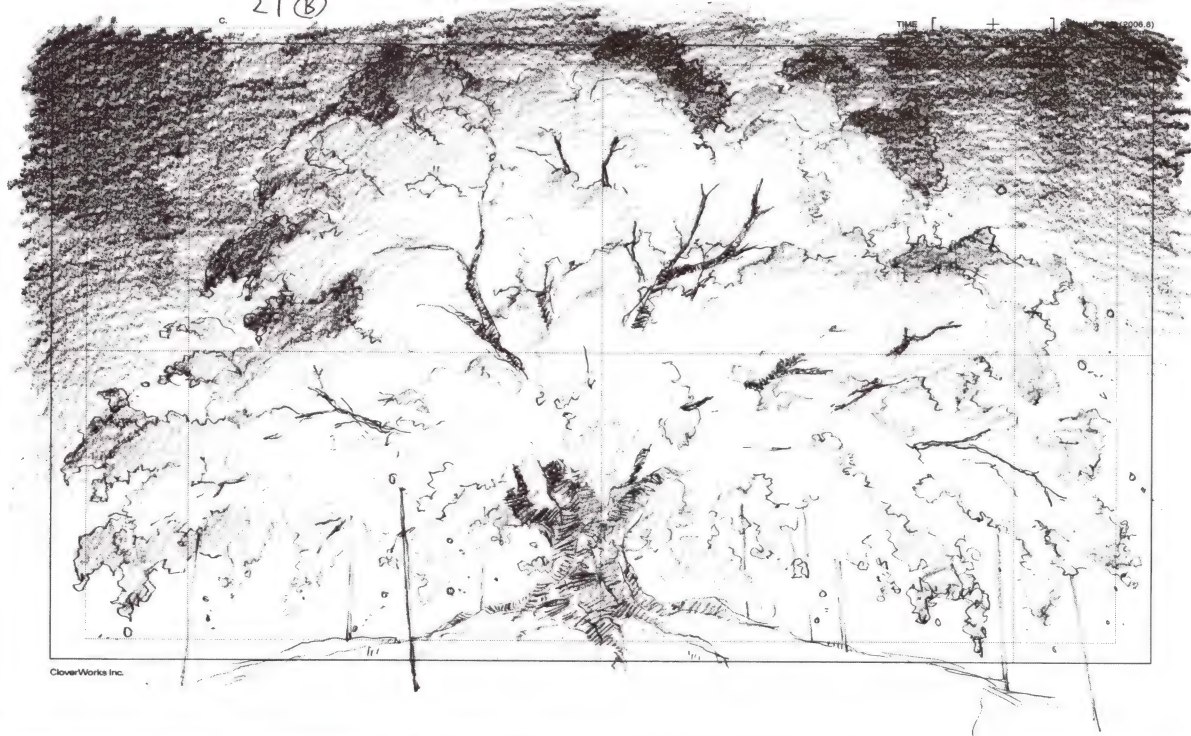
BG(1)
画面いっぱいの大桜

夜桜 ピンク紫 きれい

21(B)

CLOVER WORKS

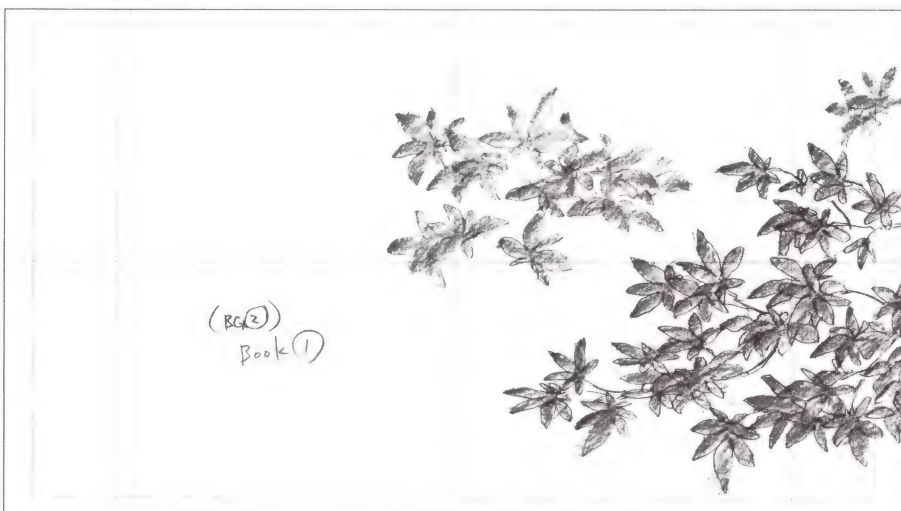
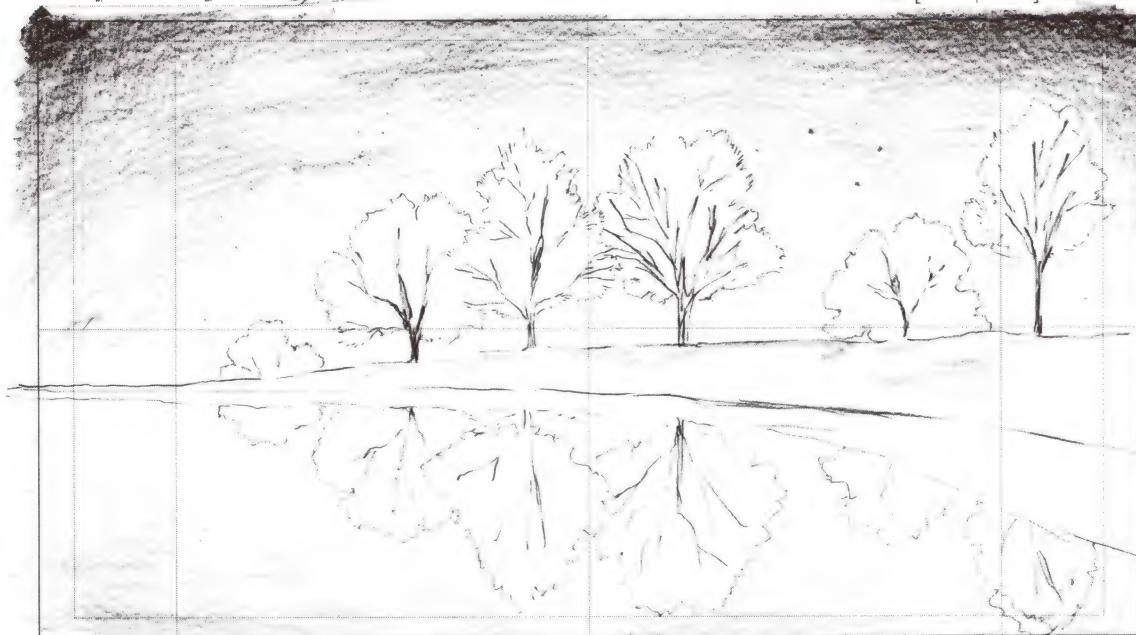
C.

TIME [+] (2006.8)

ClowerWorks Inc.

西行妖イメージしたカット。東方には四季があるよって一連です。この辺はもう美術さん頼みだったので凄く助かりました。

BG(3)
霧がかった山々

CLOVER WORKS

\#. C. 21(B)

TIME [+] (Digital/16:9/2006.8)

CloverWorks Inc.

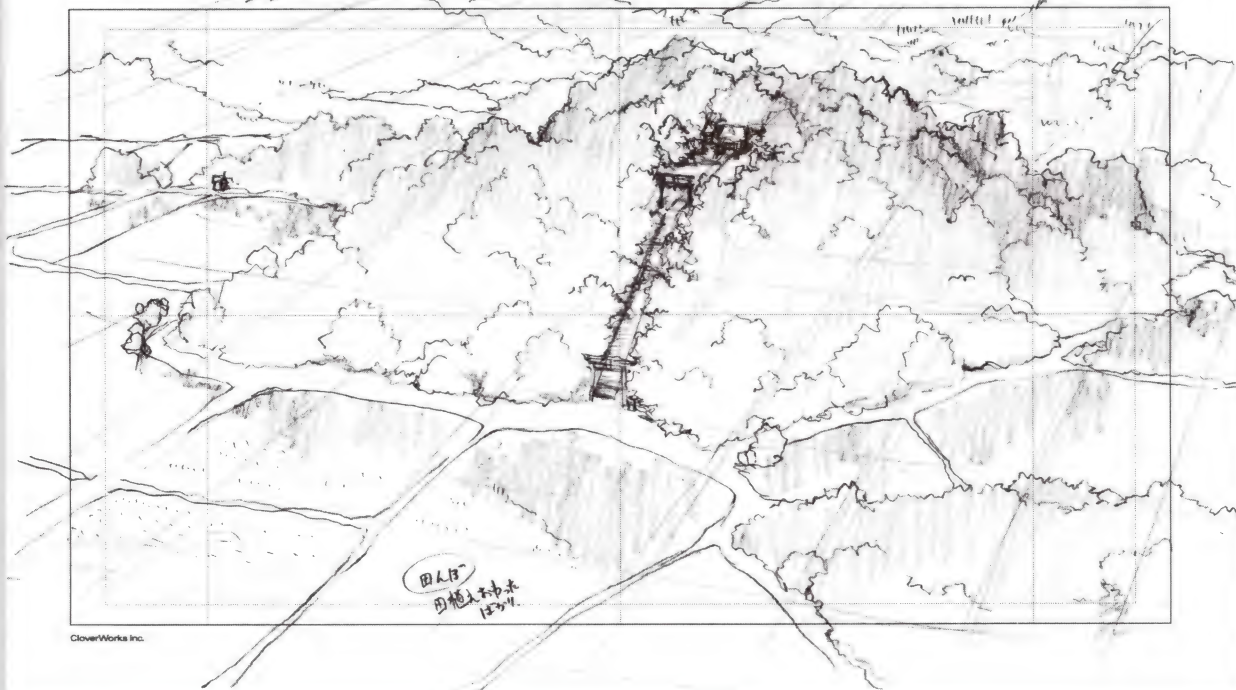
BG(4) ケ林

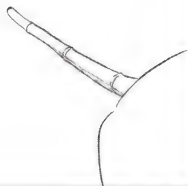
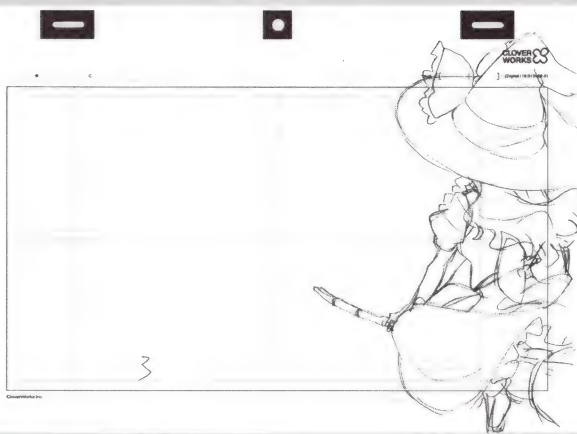
ライトアップされてる参考あり、

CLOVER WORKS

21(B)

C-21B

C-22

田んぼの水面BOOK分けてあれば水面処理とか移り込みなど入れられますよって撮影さんに言われたけど、分けてませんでした・・・。
演出って才能とかひらめきってよりひたすら経験による事前の指示、イレギュラー時の対応力なんだなと思う事多かったです。

魔理沙登場。魔女宅みたいに優雅に飛ぶ作画出来ればいいんですけどね。省エネで成立してれば良いんです(^^;

CBってコマンドバトルモードもあってというか自動で攻撃するんで
あとはスペルをいつ打つかくらいしかやることなかったような。
3Dのミニキャラは可愛かったんですけどね。

公式配信はツイッターからdiscordで配信してたような。リリース時は
ニコニコでやってた気もするけど、ニコニコで続ければよかったのにな。
何か眠そうな鬼頭さんのイメージしかないやw

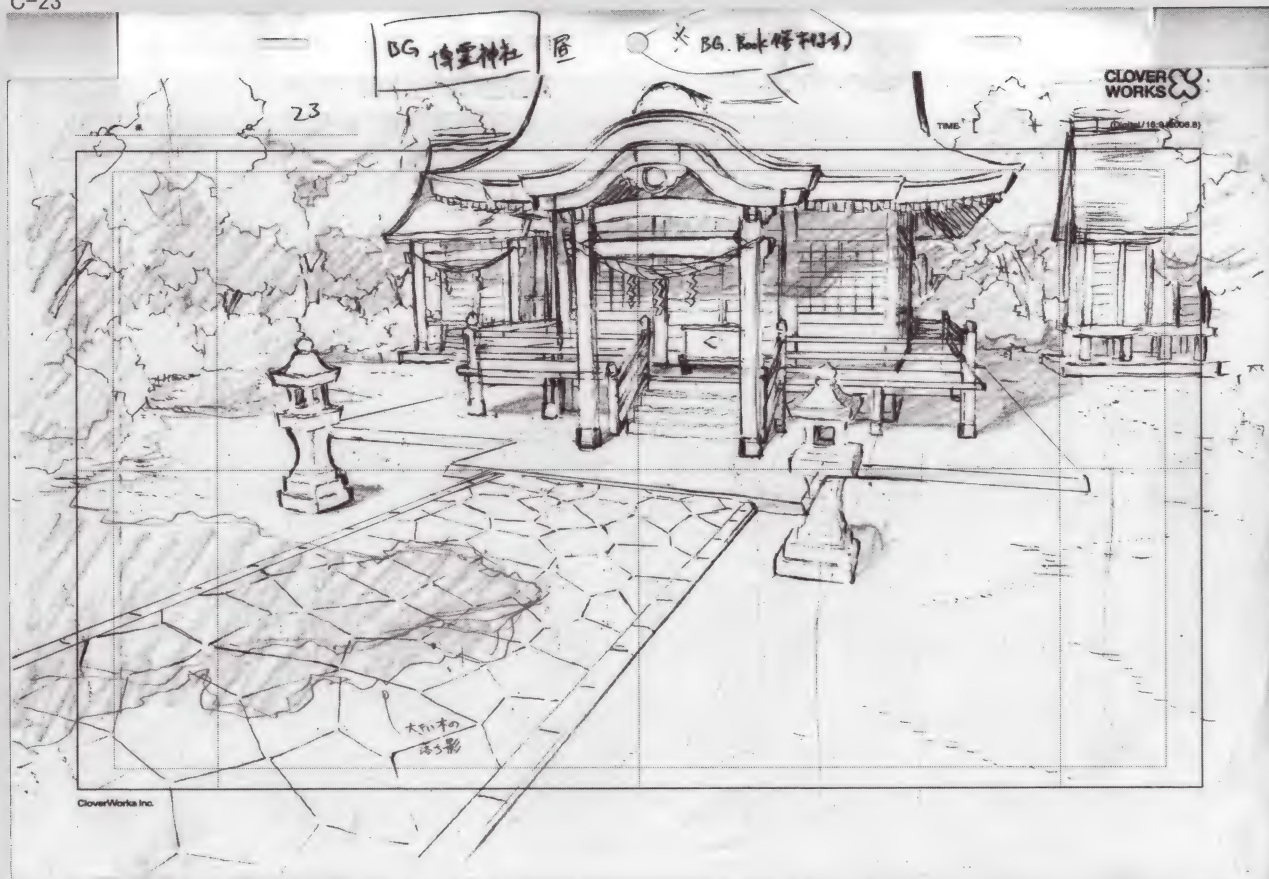
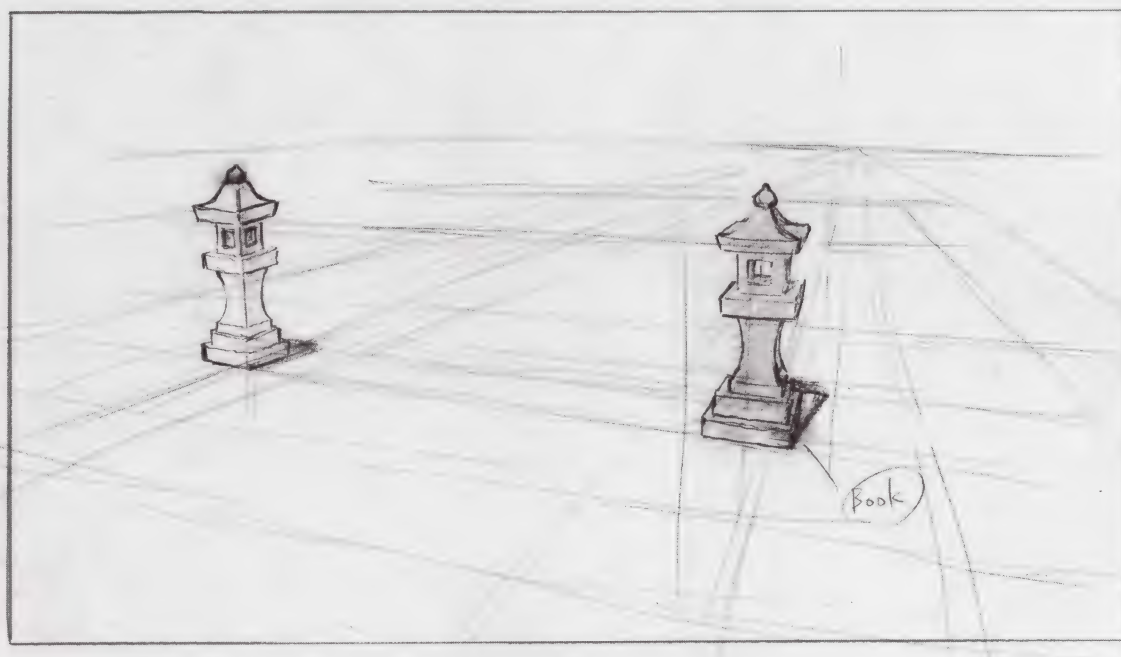
C-23

BG 博霊神社

23

CLOVER WORKS

大きい木の落ち影

CloverWorks Inc.

小学校のスケッチ大会でこういうレイアウトの神社描いてたの思い出しましたw県特選貰ってたようなw一応小さい頃から絵心はあったのかなと。

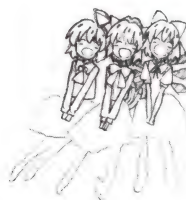
B①

B1.5

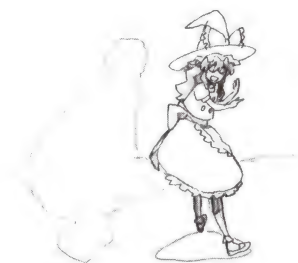
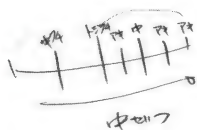
B②

B③ END

AT①
八雲藍

C-23

C-23

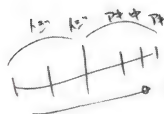
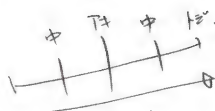
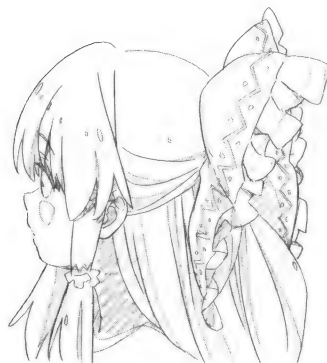
神社にみんなで待ち合わせしてたけど、魔理沙は遅れてきて怒るアリスって感じのカット。長尺で作画よりシート調整の方が面倒だった。1カット6秒超えるともう面倒ですw

サイコロ落ちてるけど、影中で目立たないですね。気付いてないのか無視してるのか、最後は萃香によって蹴り飛ばされますw
CBも幻想郷に起きた一種の異変であってこういう事ってみんなが油断した時にふと起きますよね。

←「ビューンッと飛ばして来たんだけどさ遅れちまって」とか言ってる感じの魔理沙。

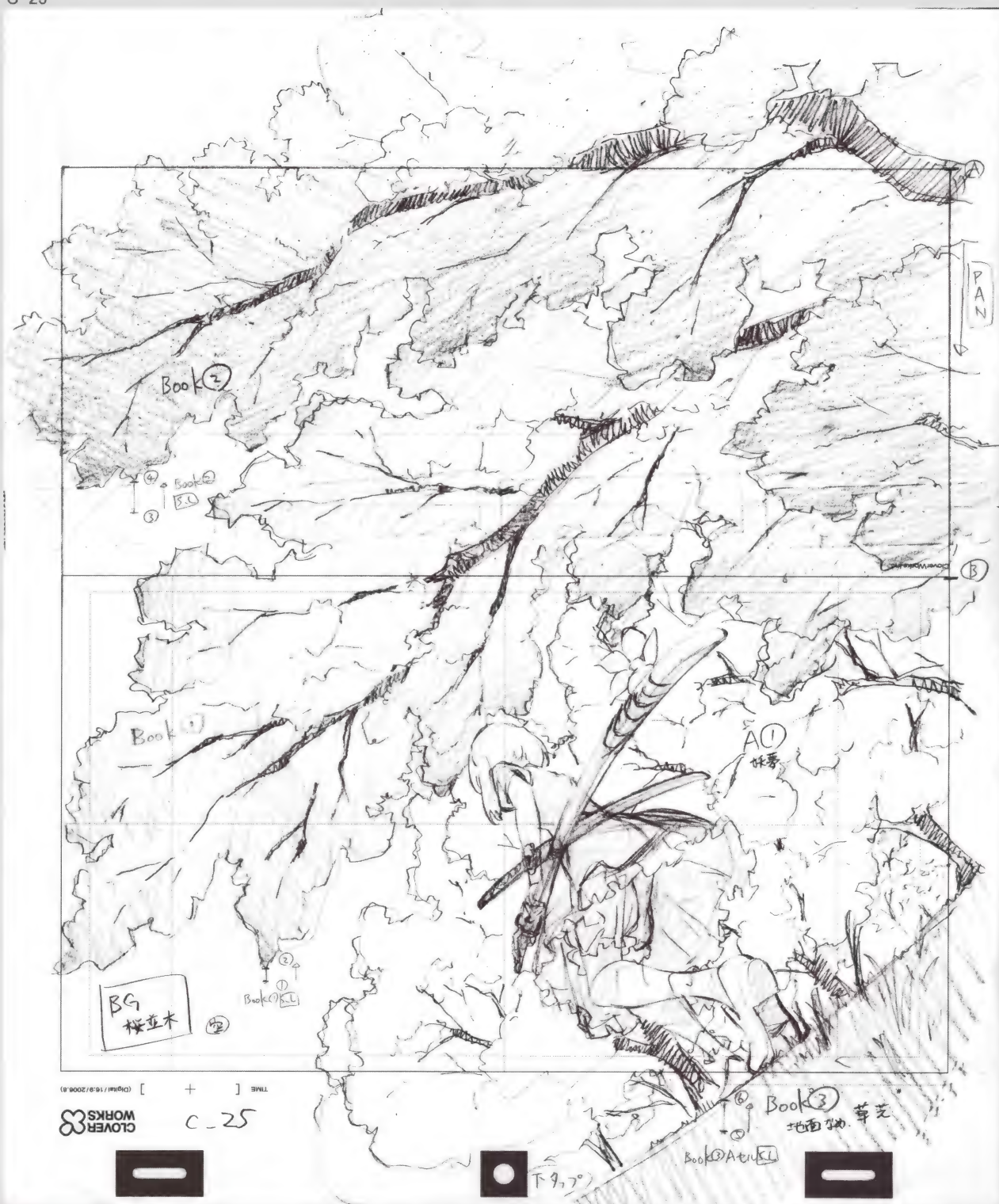
E④

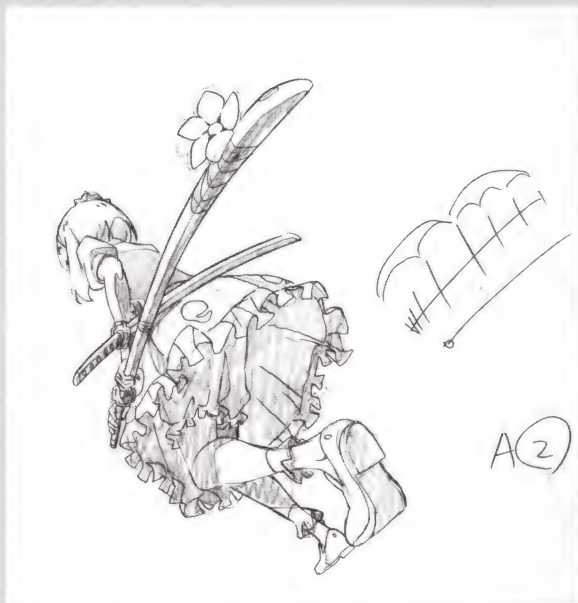
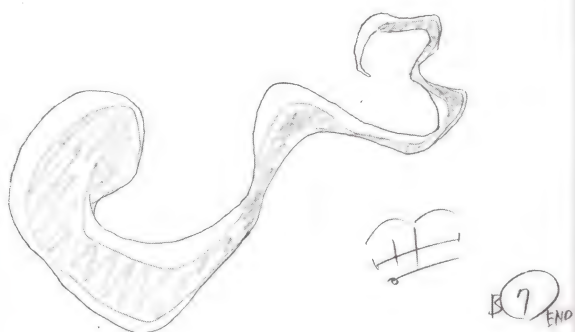
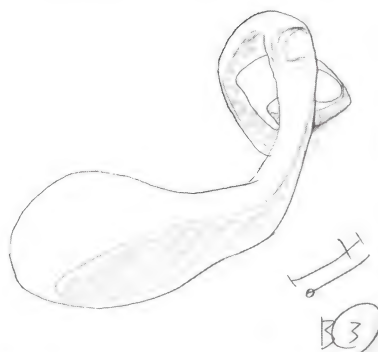
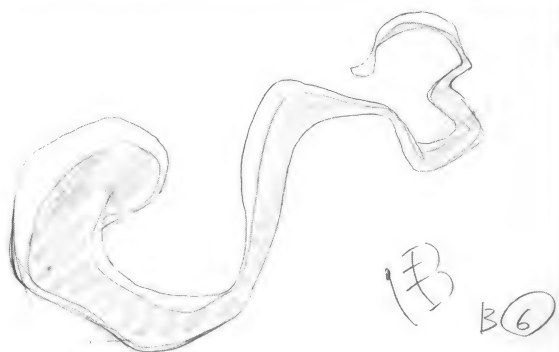
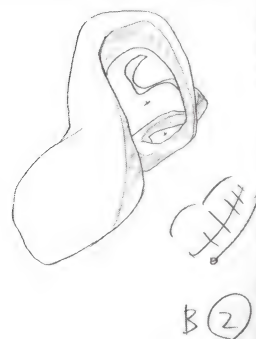
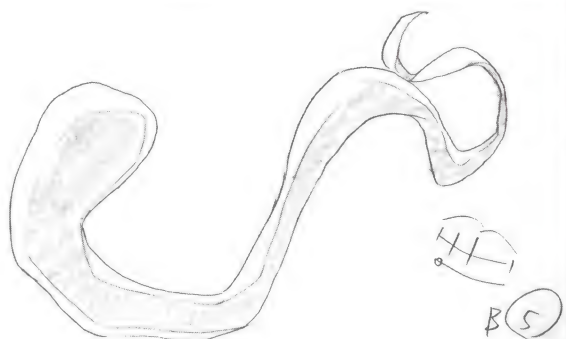
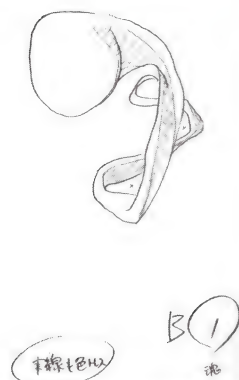
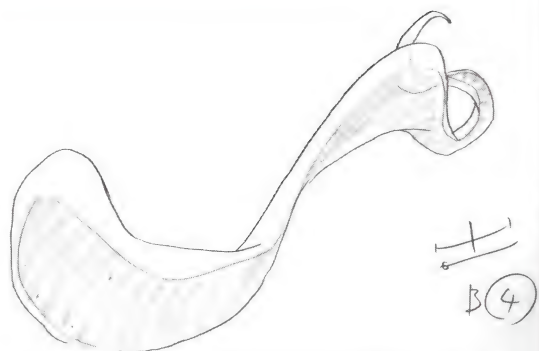
E⑤

E⑥

E⑦

華香がスカート引っ張ってもびくともしない霊夢。
強い・・・(^^;

いろいろアイデアはあったんだけど、物量考えていろいろ省エネ。
蘭とかロリキャラ3人はリピートしのぐ。

固定カメラのカットで時間つまむの好きなんですよね。よくあるやつ。
手抜きじゃないですよ。演出です(+o+)

何でもないカットですが、サイコロが奥に飛んでいってる感じはほしいけどあまりパースはつけたくなかったため丁寧にラフ入れてます。
謎のこだわりカット。

桜並木に構える妖夢。カメラ趣味なんで桜撮ることもあるんですが、結構難しいですよね。写真ってやっぱ肉眼で見た時の感動を写真に記録したいって気持ちで撮るもんですけど、桜ってイメージ通り撮れない事が多いです。全体の大きさもそうですが、軽くピンクがかった白い花、青い空など印象をそのまま撮るのが難しいです。
それが絵でもそうで、前に「キャルのマジカルタイム」でも桜カット出したんですが白っぽく飛んだ感じになって何か安っぽくなったんですよね。
その中でもここ一連は綺麗に仕上がったかなと思います。色もノーマルより軽く色替えしてたと思います。もうスタッフ様様ですねm(_)m

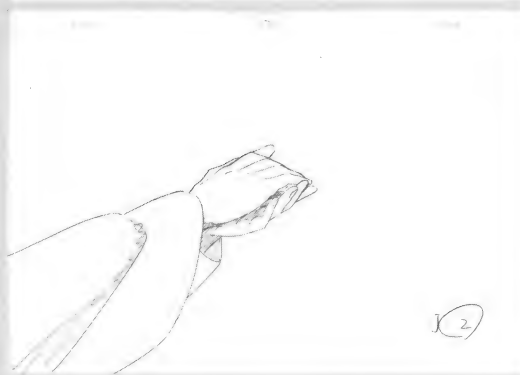
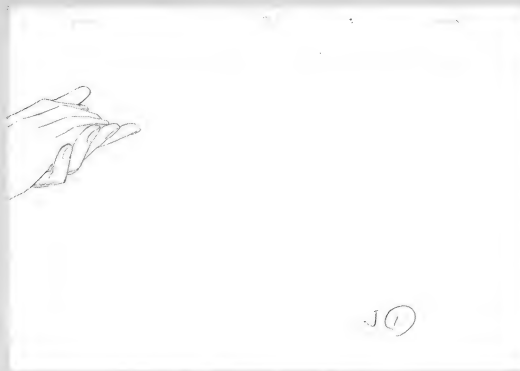
A①
妖夢.
A②
A③
A④
刀の切っ先.
A⑤
A⑦

魂魄。一応魂っぽく見えるように撮影処理加えてます。
描き忘れることもあって地味に面倒。

実際魂魄には触れるのか？あんまり詳しくしらないです。

手前に桜の花びらがスッと切れる。地味に枚数使ってますが効果あったかは分からないですw
動画仕上げでザっと1枚500円かかるから無駄使いしないようにって言われたこともあるけど、最近は会社も枚数は何も言わなくなったよな。

妖夢の汗デカマンプ。原作がマンプかなり大きく描かれてるんですよね。それで原作リスペクトなんだけど、控え目だったかな・・・。

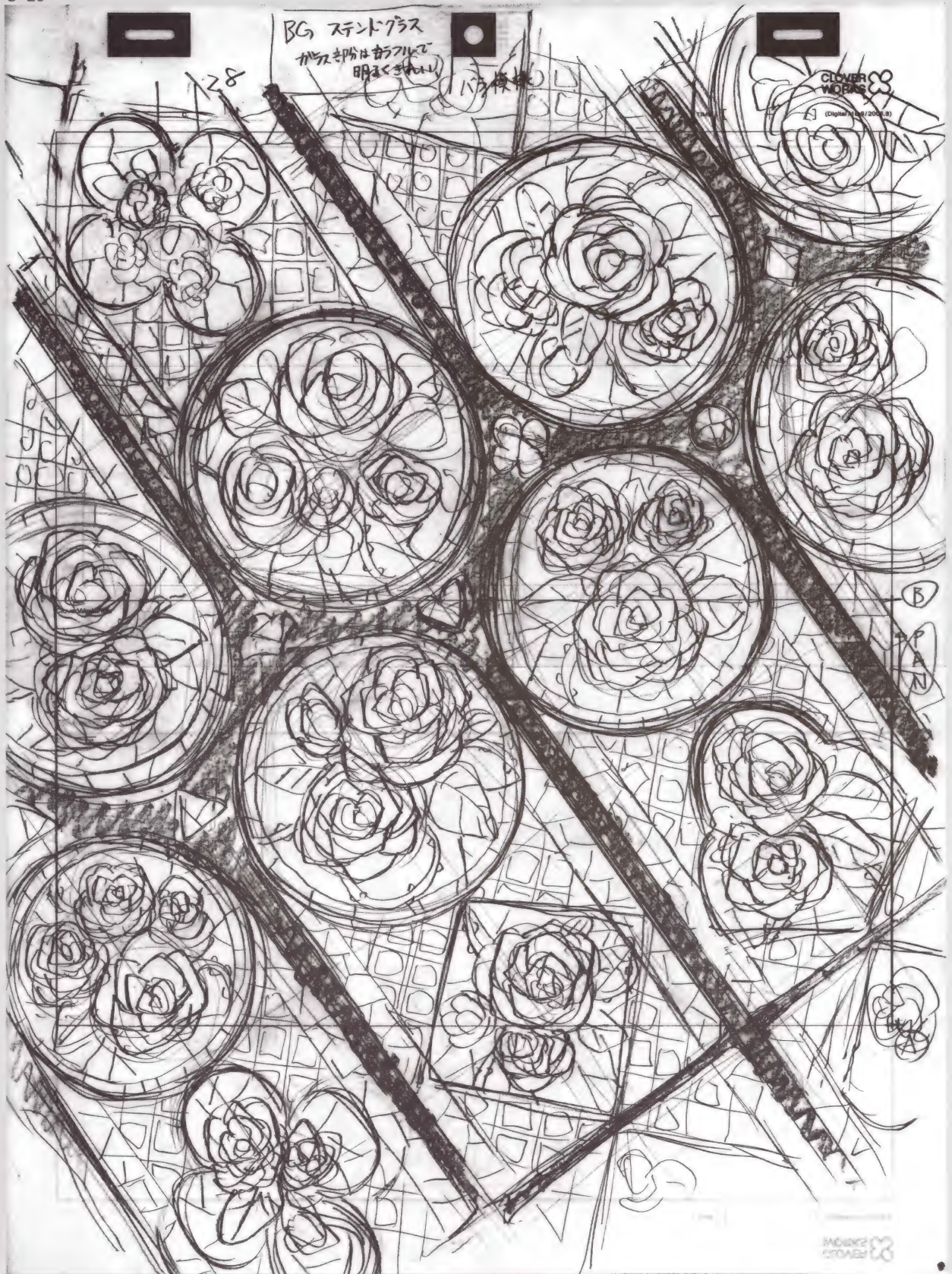
仕上げさんからプリズムリバーが設定と違うんですけどって指摘がきてTP修でこつこつ直した思い出。見返しても正解が分からんw

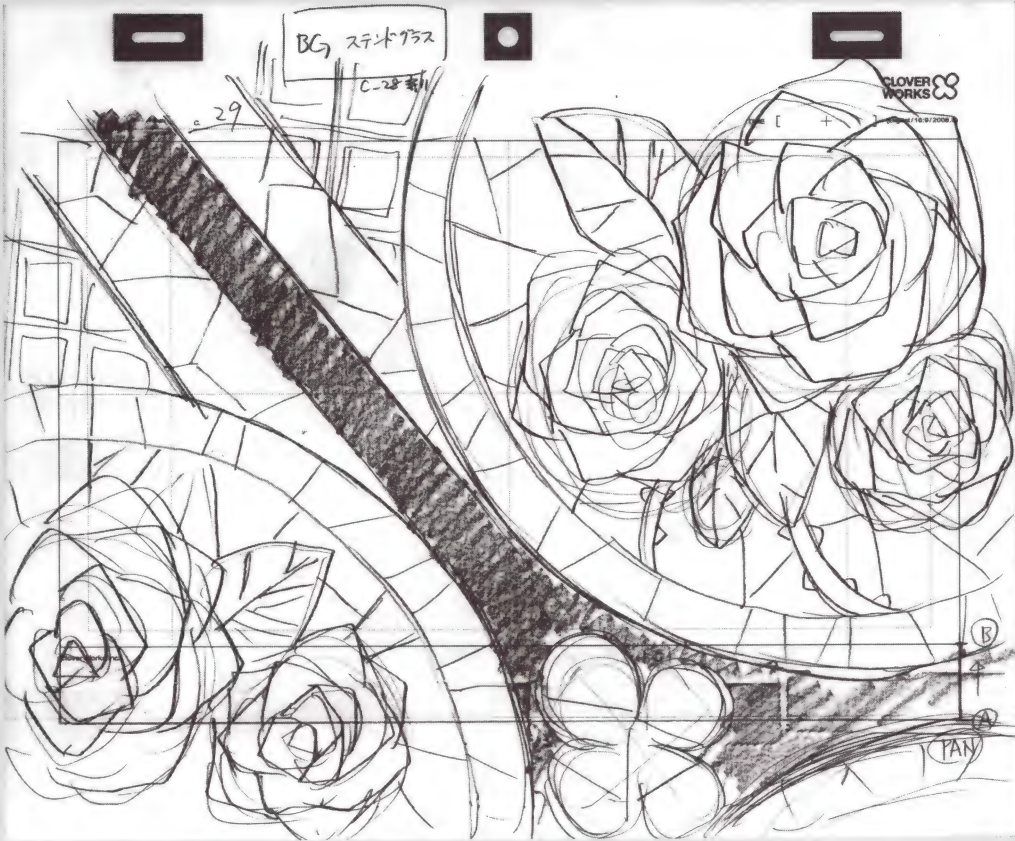
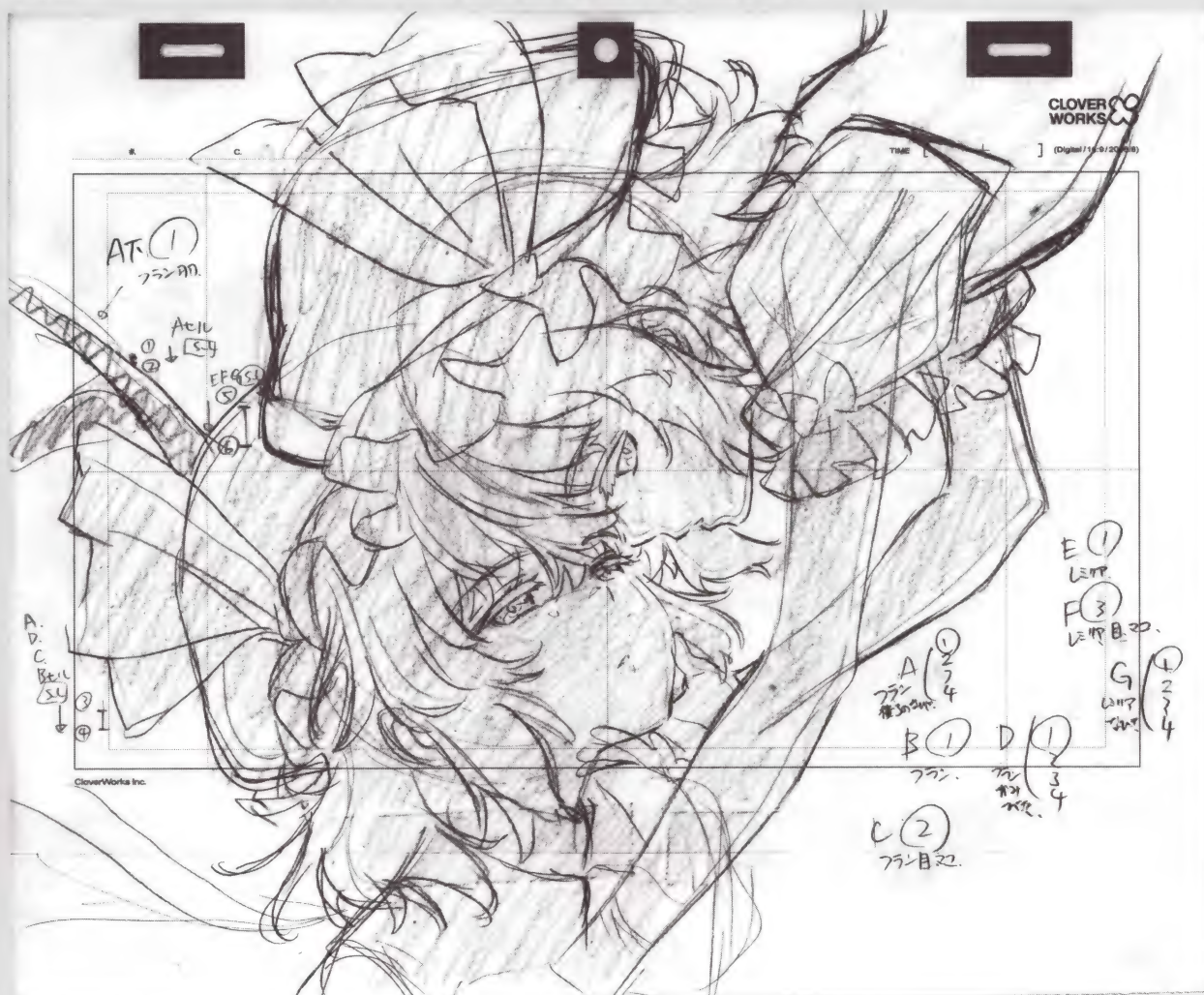
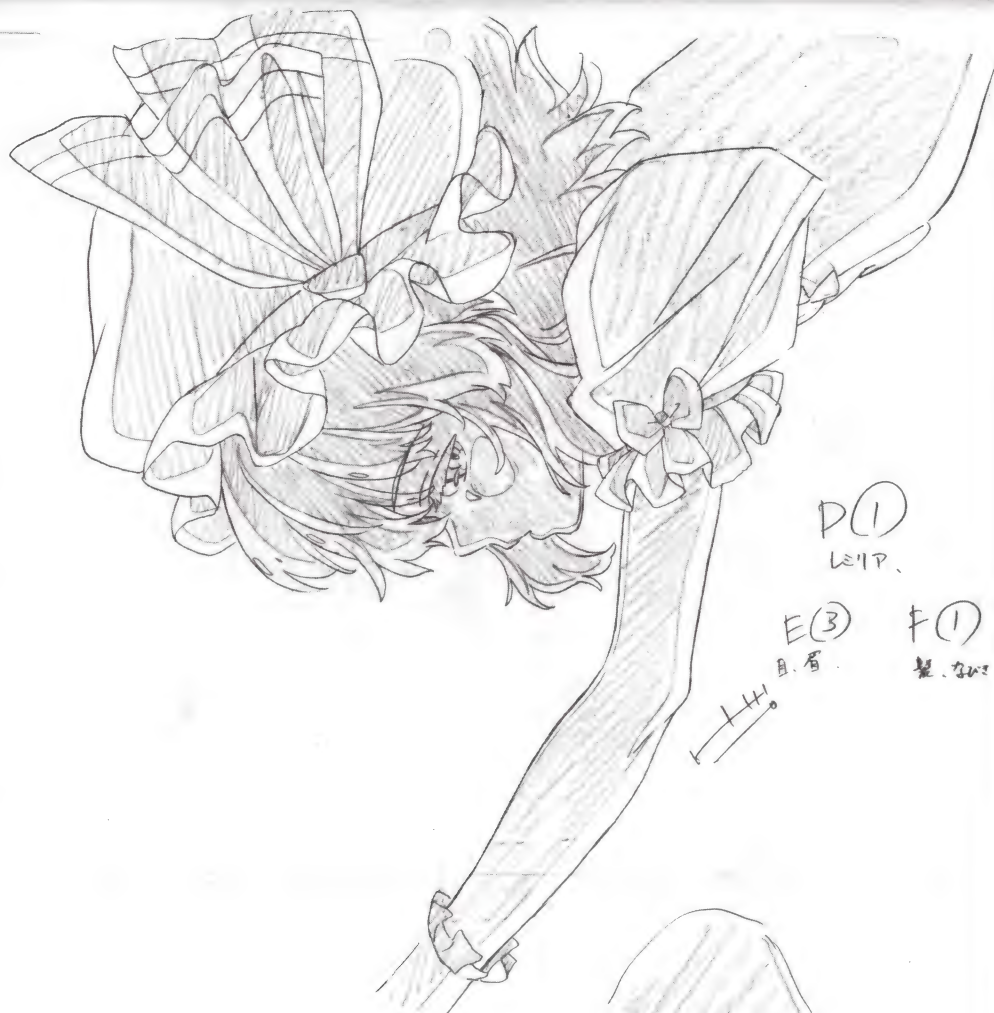
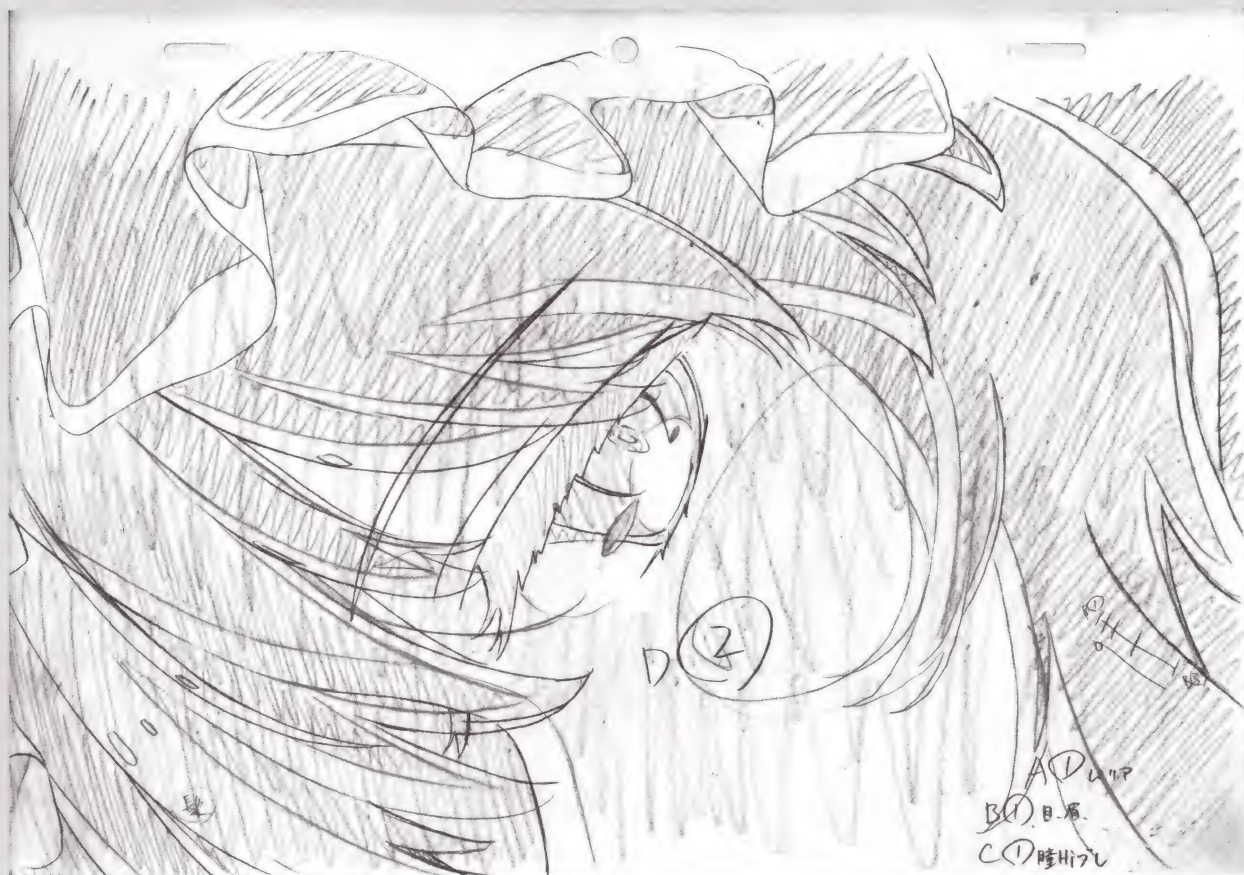
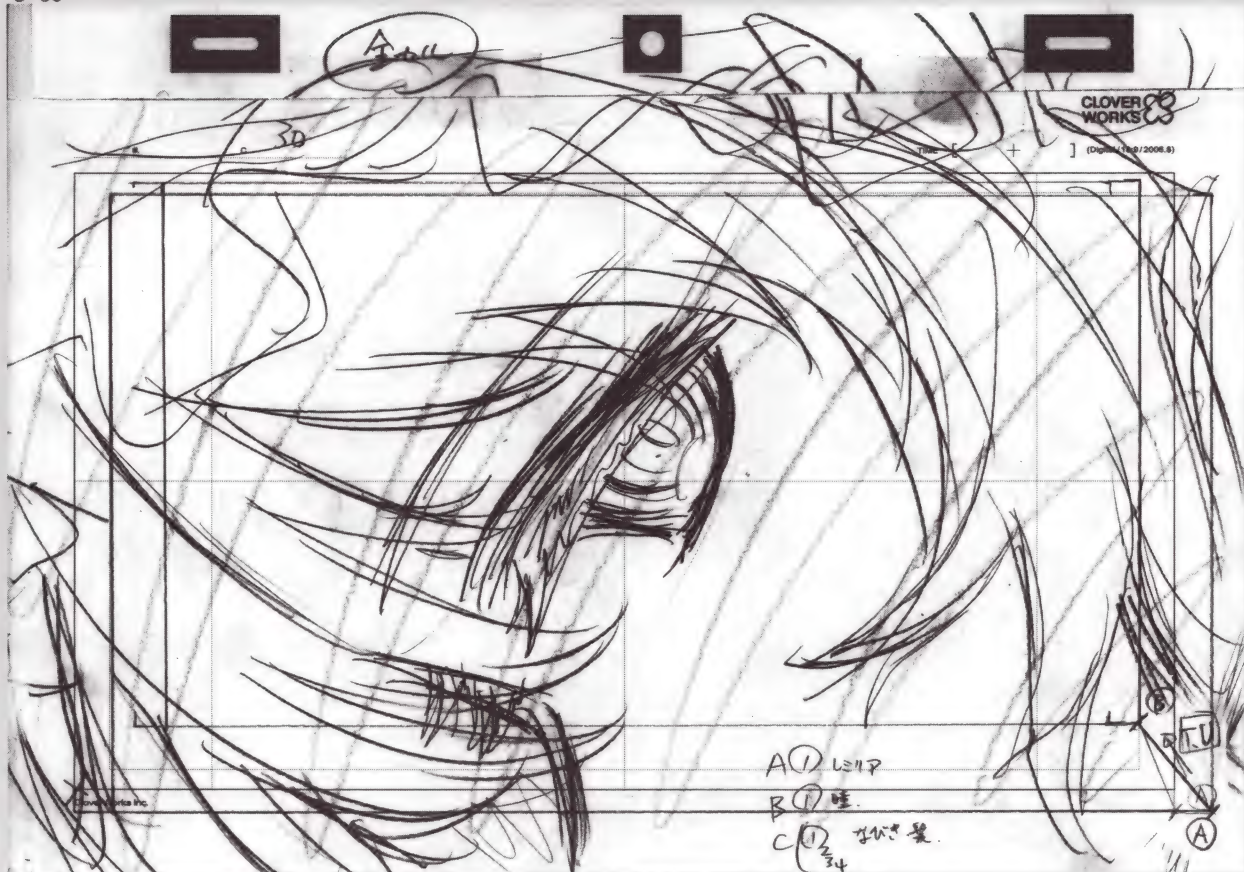
このカットも素上がりチェックした時は派手だったなw色の暴力ですよね。彩度とか落とせばもう少し落ち着いて見れたんだろうけど、何か彩度落とすと負けかなと思ったんで突っ切りましたw

丁度この本を編集してる時ユーチューブで「Shall we ダンス？」限定公開してて見てました。
面白いですよね。
ってこの秋姉妹出すときに社交ダンスしようって思いながらコンテ描いてわいなかったようなw
でも映画見てるとステップとかもっとリズミカルにいれこめたらもっと良かったなと思った。

動いてるカットって大変そうだけど、意外にストレスはたまらないのでそこまでしんどくないんですよね。時間もかかりますし大変っちゃ大変ですが前後もあまり考えなくて良いし、結構楽しいんですよね。描いた達成感もあってプラマイ少しプラスだなと。意味分かんないかもしれませんがw
だから地味に日常芝居ばっかり丁寧に描いてる原画マンはストレスたまるし報われないですよね。まぁ、適材適所ですが。

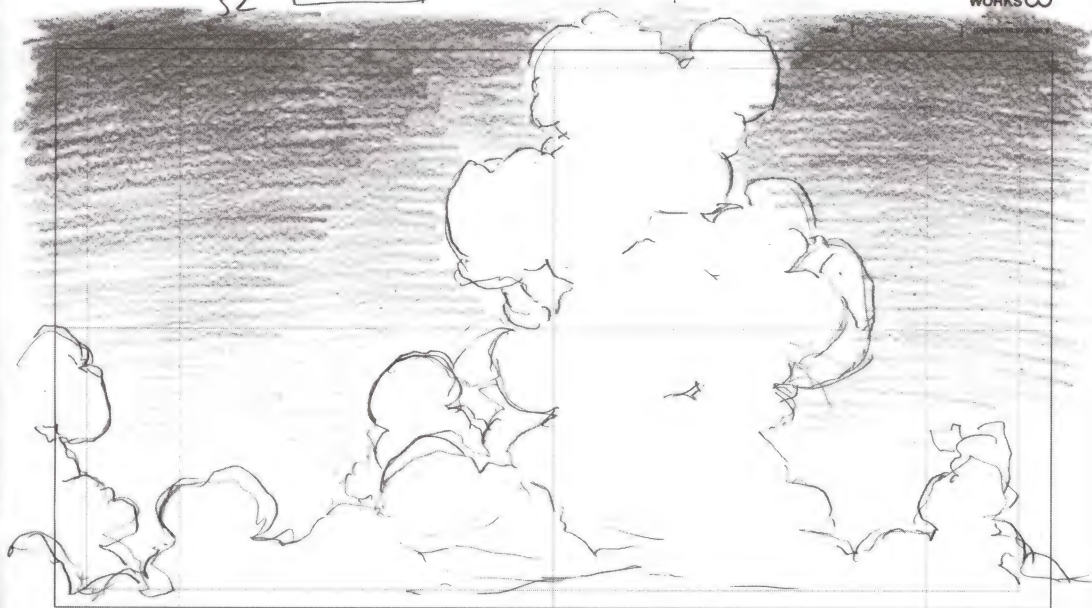
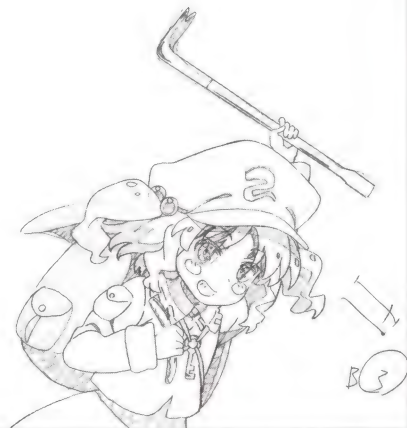
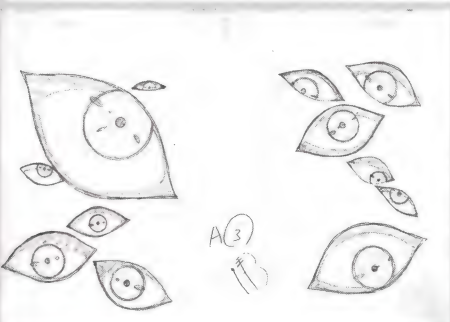
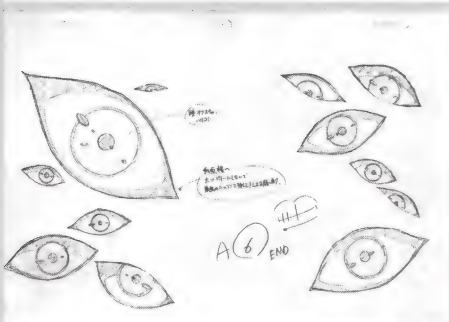
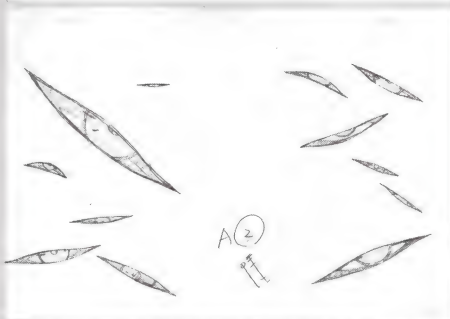
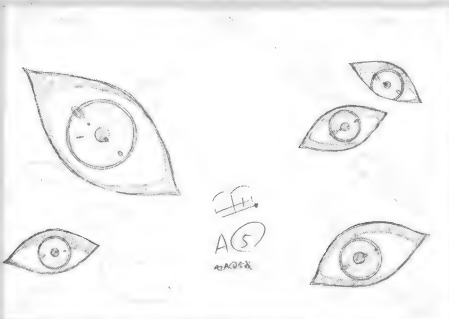
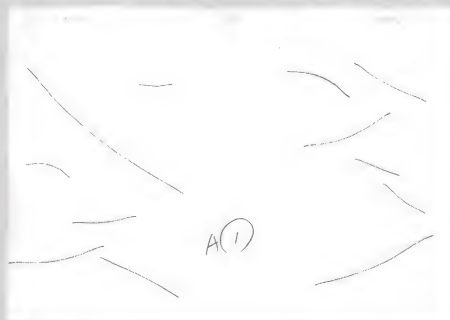
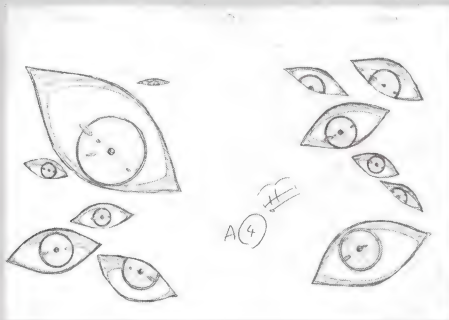
C-28

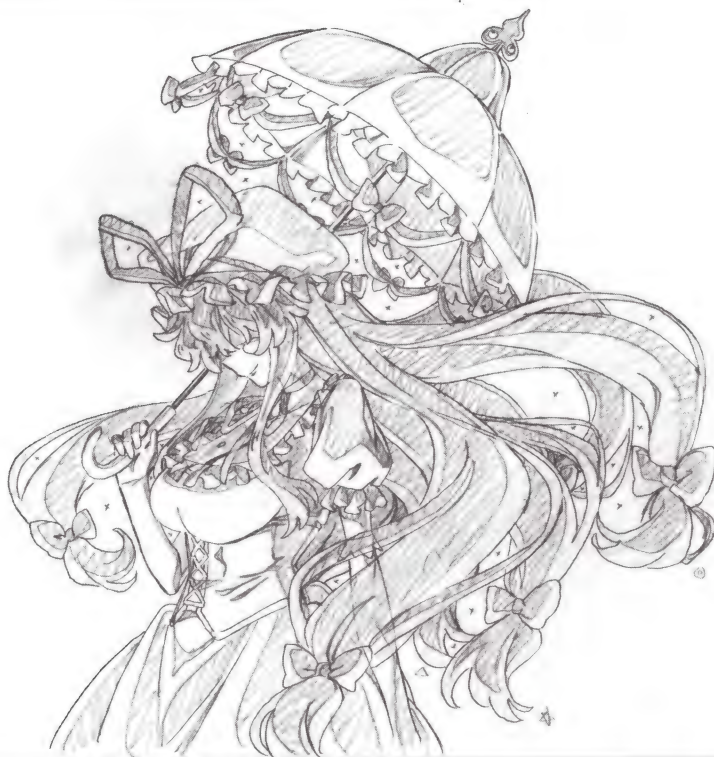
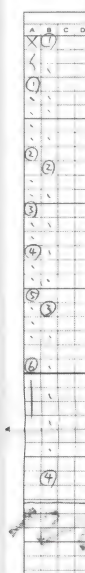
コンテになかった咲夜さん追加。何でかは覚えてませんw
背景ステンドグラスは古明地姉妹の方な気もしますが、暗くてシルエット的に綺麗なモチーフが浮かばなかったのでここで。
神秘的なカットになったのでは。

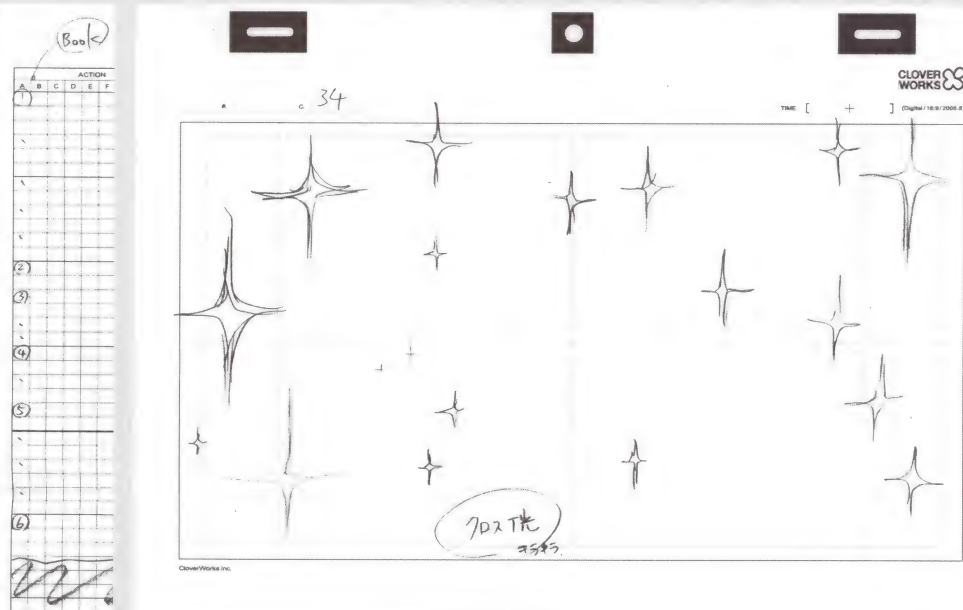
C-28

↑ちゃんと描いてるなとw今デジタル作画してるのでコピペコピペで手抜きの方法ばっかり覚えてるんでw

↑密着PANかけるようにセル分けてます。

↑同じく密着PANでセル分けてます。なびき原画苦手なんですよね。クセッ毛だと特にw

逆光、フットライト良いですよね。撮影処理入れやすいとこもあるんですかね、とりあえず作画が良く見えますw
サビにかけて処理ましましへ。

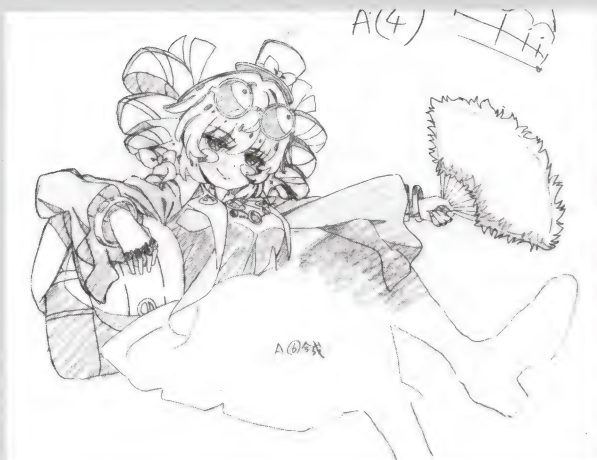
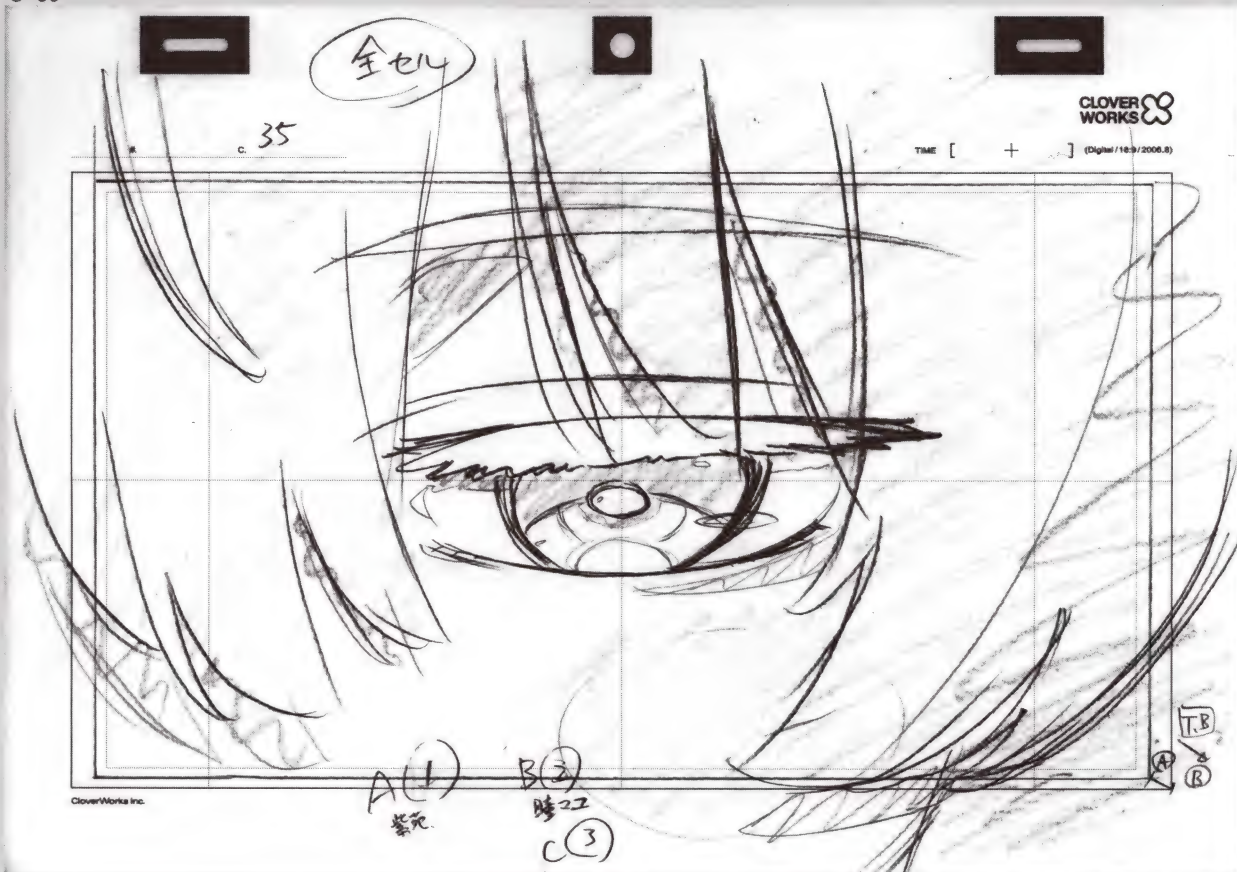
C-31

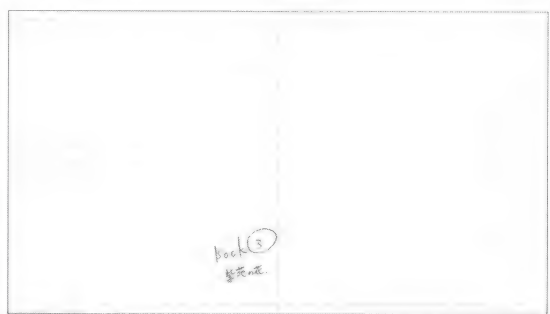
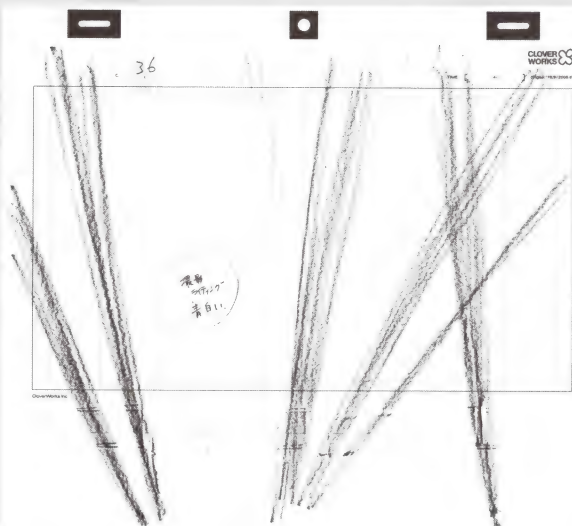
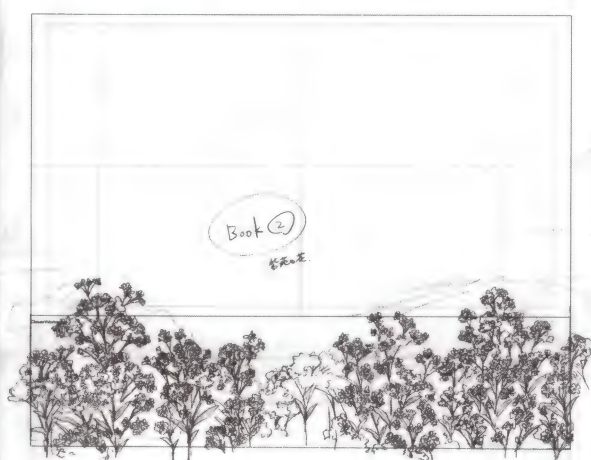
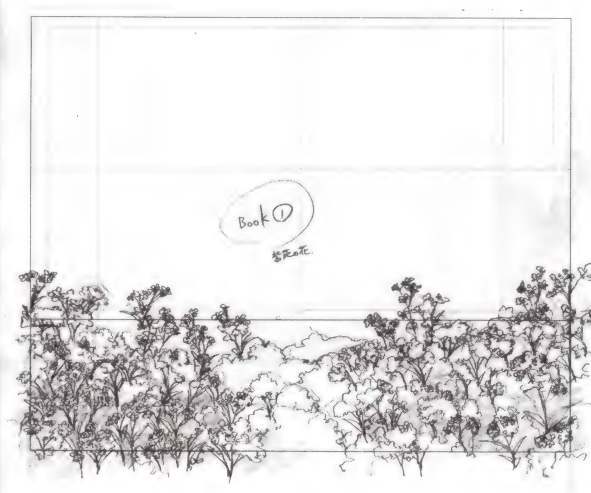
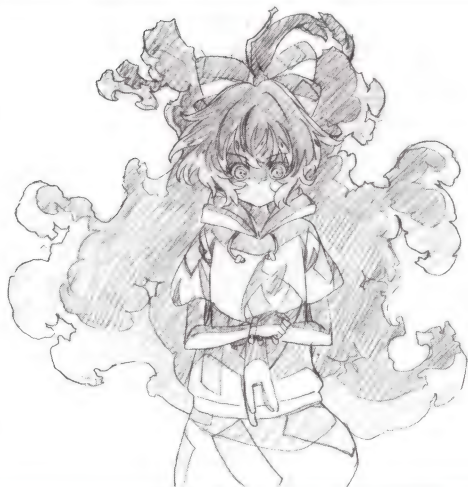
霖之助。黒一点w
ラスボスっぽいですが
ただのアイテム屋ですw

↑阿求Cセルラストのセル紛失。スキャンし忘れた？

にとりといえばちょぼらうにょぽみ先生の東方漫画がすげー面白かったなと。会社の人とめけーもって爆笑してましたw

目がギョロッと開くカット。まぁ、よくありますよね。コンテ描いたとはいえホントにゼロから開発したカットってないんじゃないかなと。ここまでアニメ作品ががあふれている中でオリジナリティとは？って世界ですよね。OPの歌ってネタにされてたくらいだしw

んで、八雲紫。これはラスボス級ですよね。声もゆかなさんで凄くよかったです。ただゲーム内の能力が微妙という。こういうキャラ多かったな…

髪うにょうにょ。こういうカットに原画作業地味に時間かかっちゃうんだよな。何でもかんでも一人で作業やりたがるけど、別に仕事がはやいわけでわないですw

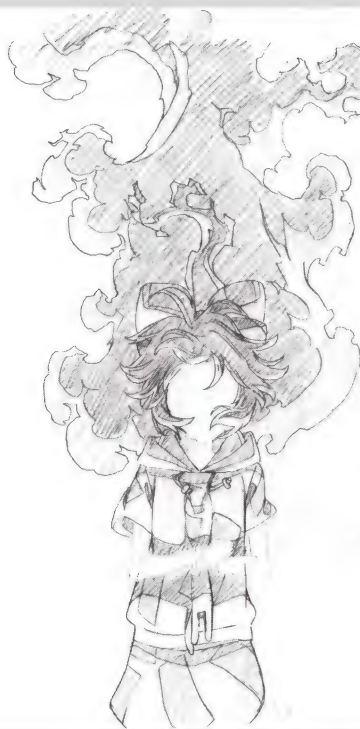
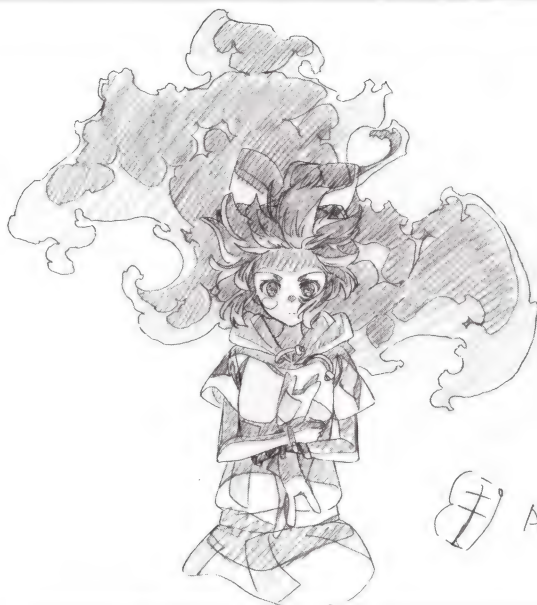
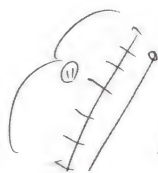
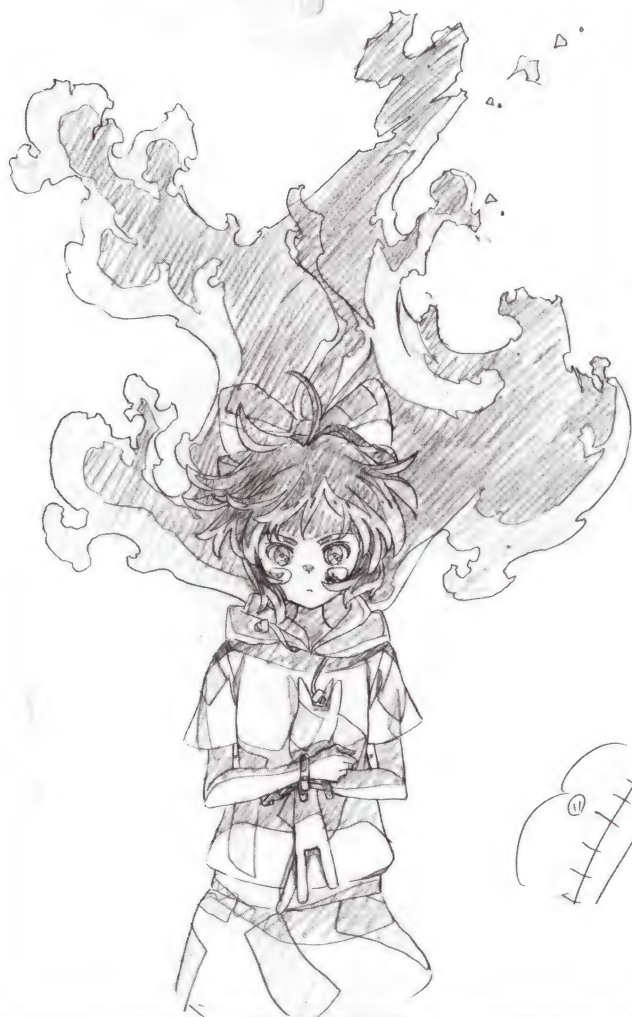
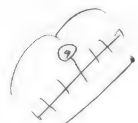
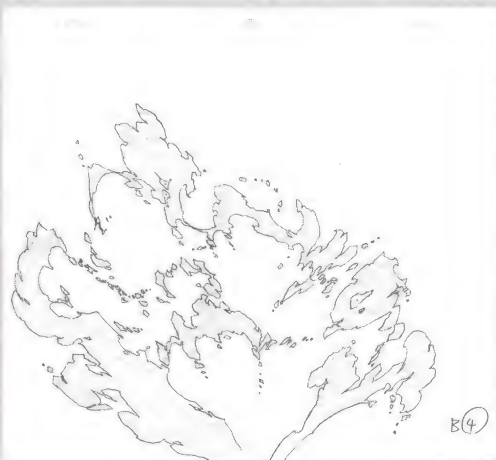
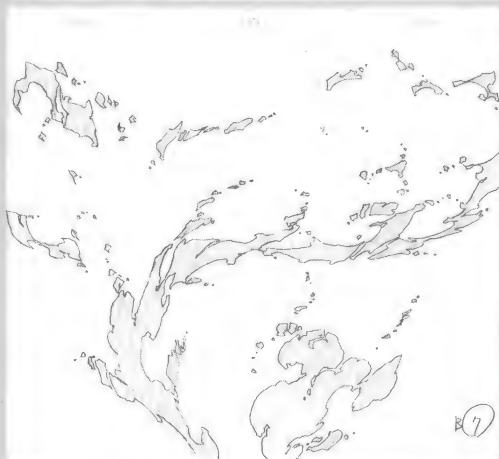
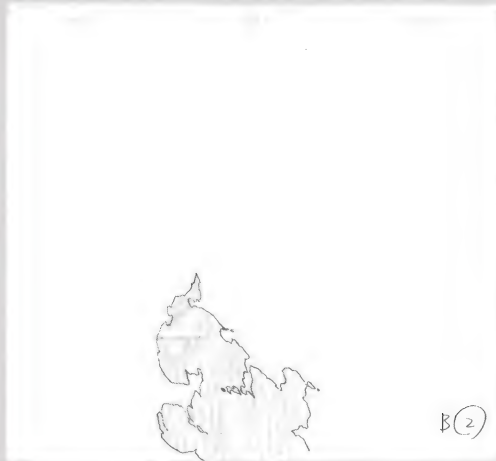
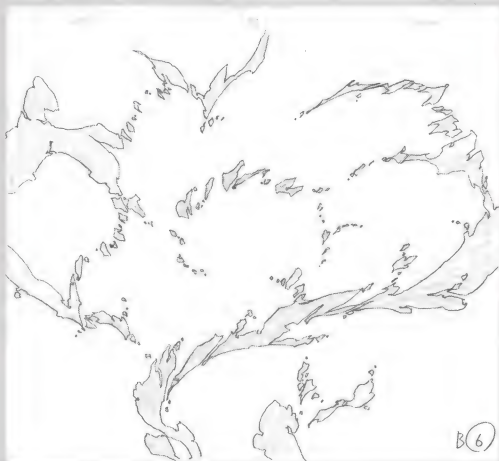
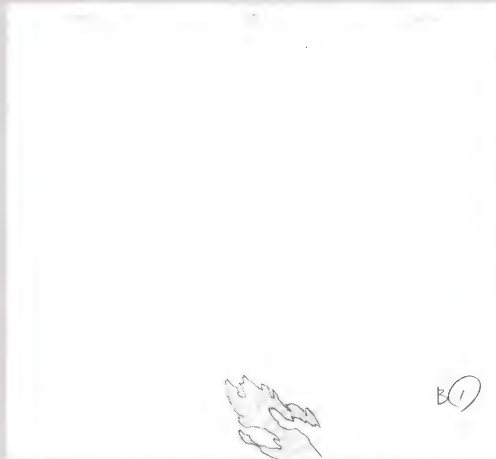
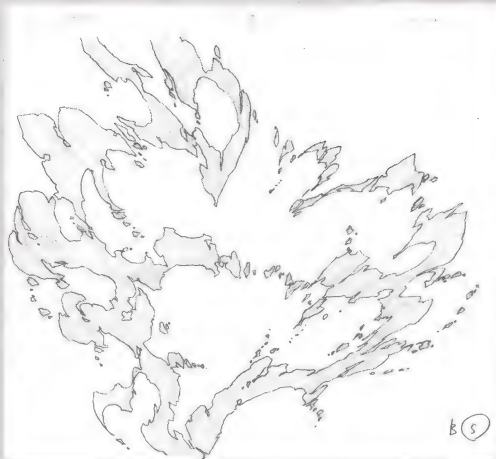
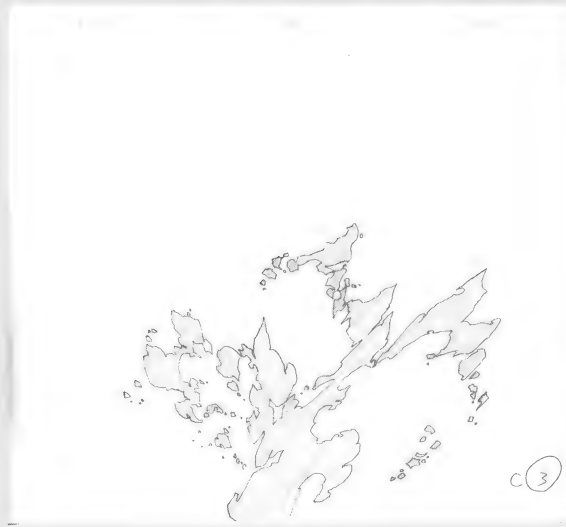
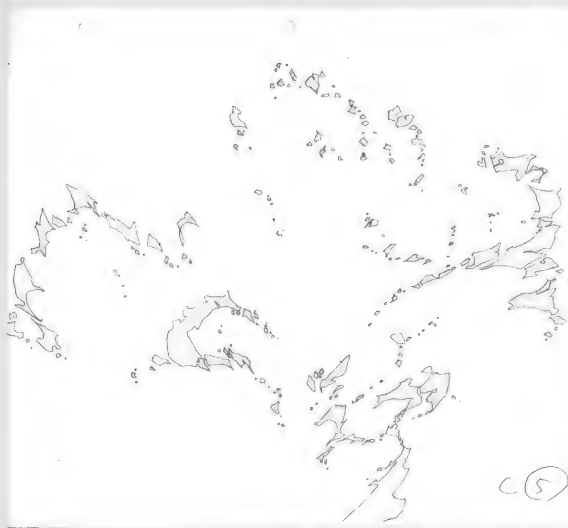
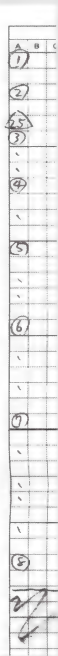
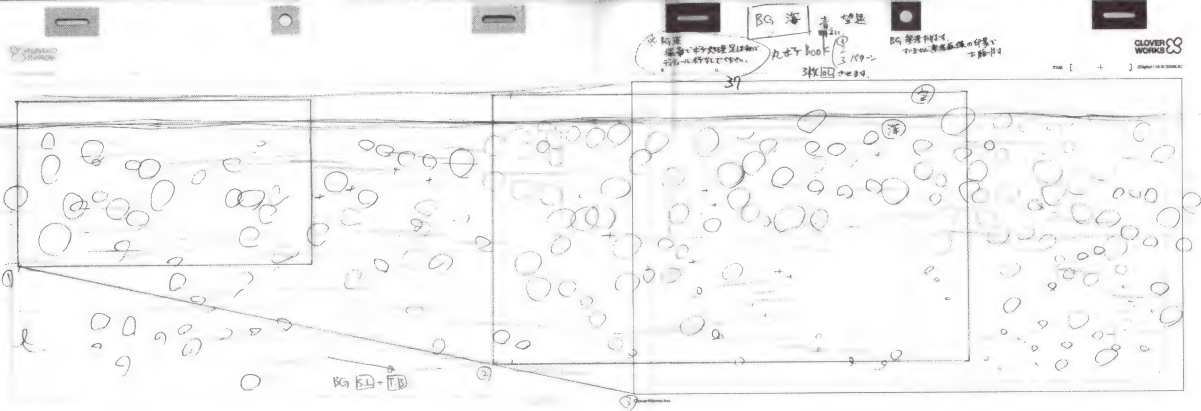
C-34

女怨。金持ちって何もってんだろって考えてる時にヒカキンがルイヴィトンの箱買ってたんで、それ入れ込んどきましたw
あと適当に花で埋めて撮影できらきらましまし。

んでヒカキンの動画見返してたら6年前なんすねwキャノンボールのリリースは5年前くらいなんですけど、OPアニメ自体はさらに1年前くらいに作ってました。OP完成してからも半年くらいはリリース時期まで待っててくださいってことで、忘れた頃に先行でOP流してました。
テレビアニメばっかやってると原画やったら次の週放送って仕事が多かったので、こう間あくとわくわく感も薄れますわなw

それでも最近はテレビアニメでもスケジュールもすげーとられるようになったし業界自体もよくなってるのかな？

紫苑カット。おどおどしてるキャラが覚醒するとヤバいって厨二設定良いですよね。

C−36

紫苑ということで紫苑の花畑です。安直ですがwいうても花自体は
小さいので何なのかよく分かんなかったと思いますが。

髪をエフェクト化するのって何見てからかな。エフェクトもうまくいってるとすいすい一っと描けるんですが、つまづくと全然うまく描けないんですよね。
このカットは躓いたw何回か描きなおしたような。キャラはじわ～と動いてほしいけど、髪は豪快にうごいてほしいと。一つの物体が2つが違うスピードタイミングで動いてると原画のレベルが3倍4倍に跳ね上がります。劇場作品とかそういうカット平気で出てくるから冷や汗でますねw

A11
A8
A(9
A12
A(12

B⑤
B①
B⑥
B②
B⑦
B③
B⑧
B④

エフェクトは毎回個人的ブームがあって別にこれを貫きとうしてるって事はないです。完コピしてるわけでもないし中途半端ですけどw
「灼眼のシャナ」の2本目のOPかな。それが好きでずっと見てたんですが、途中からエフェクトが追加されてんですよね。それが凄くカッコよくて印象に残ってるんですよね。
本編もたまにビックリするくらいかっこいいエフェクトあったりして衝撃を受けてました。シリーズ通してのエフェクト作監としては名前出てないし誰かノンテロップでやってたのかなと。炎エフェクトに関してはその頃の影響がいまだに少し強いかもしれないです。

C-37

スカートのなびきがもう少し残って印象的なカットになればよかったんですが、実力不足でした・・・。
動きも今みたいにデジタルで何度も確認しながら調整出来ればもっと良くなったと思いますが、当時は紙に描いてクイックチェッカーでみてたんで2、3回みたら「もういいや完成w」ってなってたんでwまぁそのおかげでカットはさくさく上げてましたがw

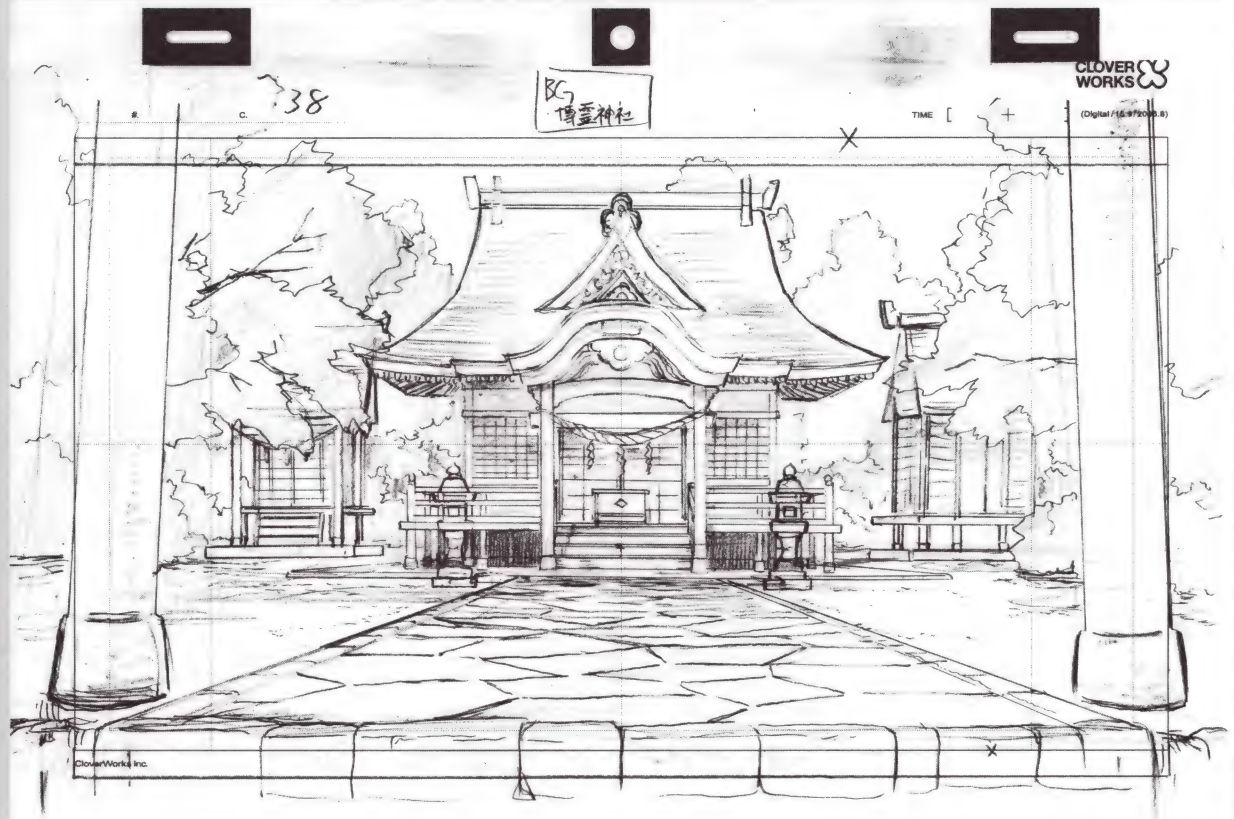
裾のひらひらとか昔はもっと丁寧に描いてた気がするけど、だんだん適当になって今の立体もくそもないディティールにおさまってますw
ずっと絵しか描いてこなかったのにあまり絵に対して向き合ってきてないんですよねw実際に参考写真とかデッサンの練習とか何かズルじゃん
って思っちゃうんですよねw個人的な理想としては昔見た印象で描き続けたいんですよ。という言い訳w

C. 38

BG 博霊神社

CLOVER WORKS

CloverWorks Inc.

C−38

この同人誌もホントはもっと前に出す予定だったんですが、出すときになって
コロナでコミケ中止でうやむやになて、今になって出すことに。
当初は「ごきげんよう！」みたいにサイコロトークとかして特典動画とりた
かったんですけどね。いやズレて時間あっただろと言われそうですが、時間
があったらあっただけ油断するんですよ。熱量もだんだん冷めるし。
まぁ、一応本出る事になっただけでもヨシと思って頂ければとw

BG 博麗神社

C. 39

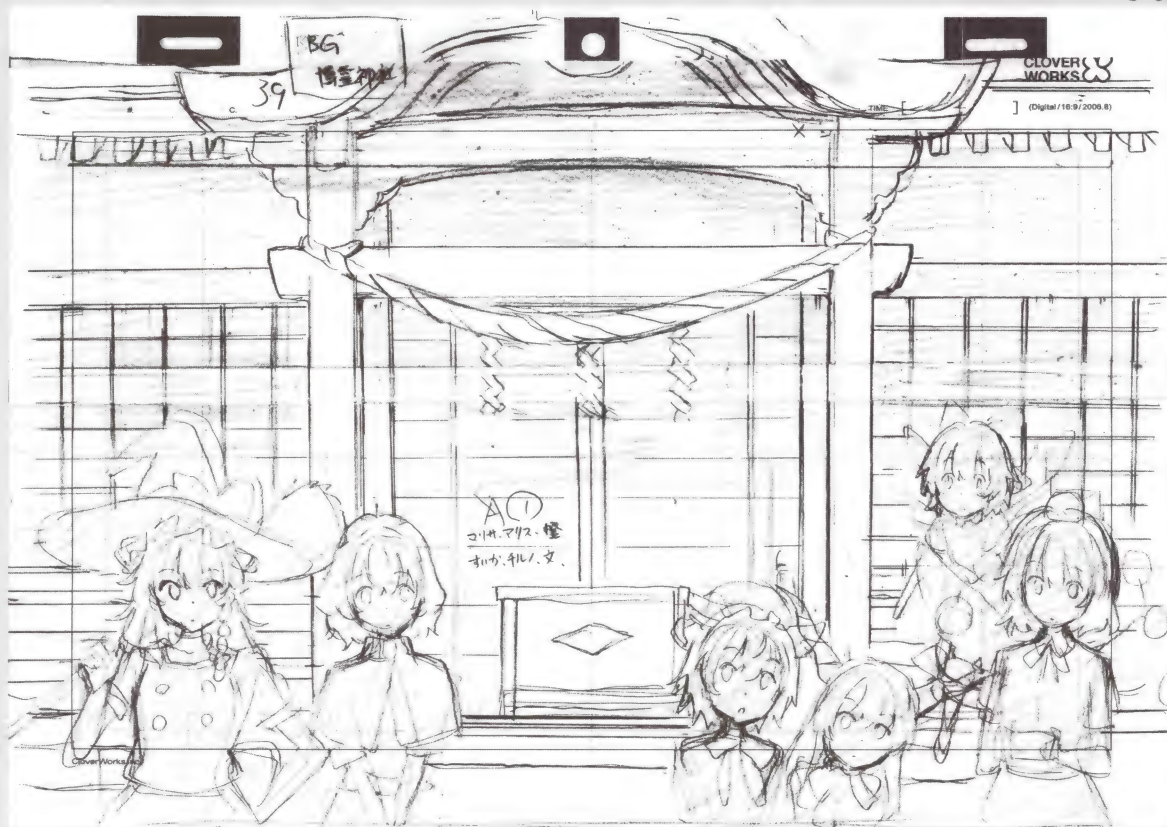
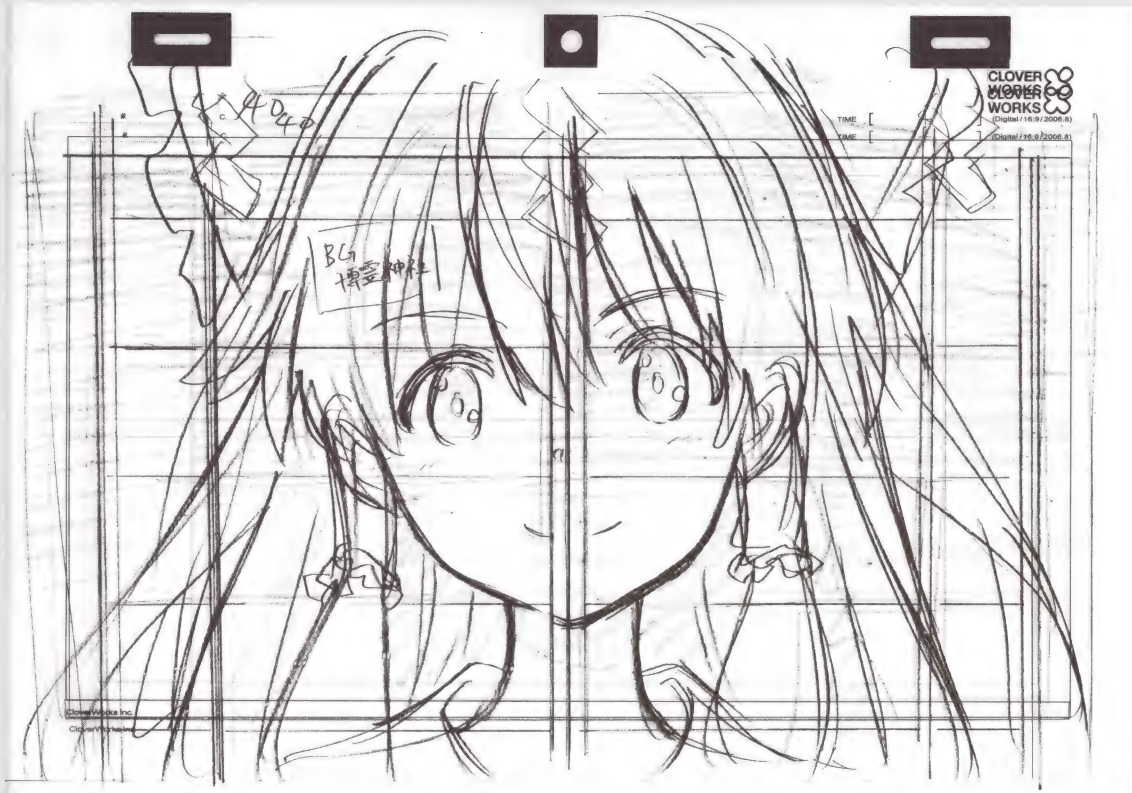
CLOVER WORKS

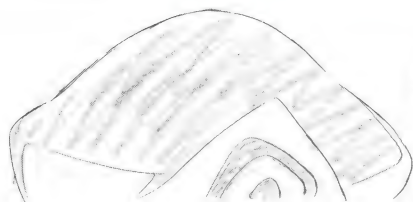
TIME [ ] (Digital/16:9/2006.8)

A①
マリサ、アリス、橙
すいか、チルノ、文、

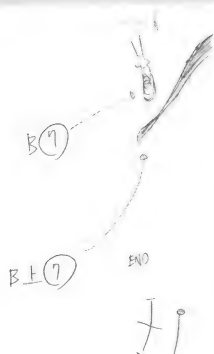
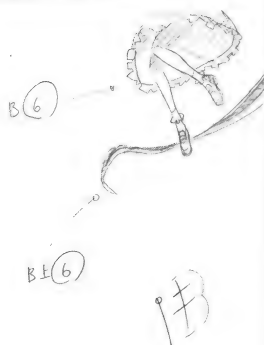
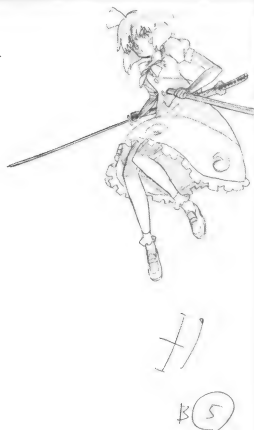
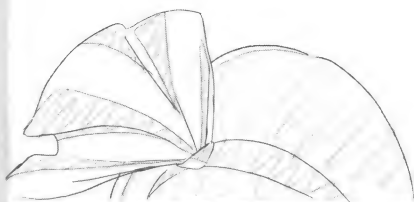
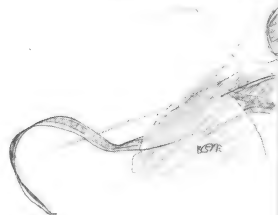
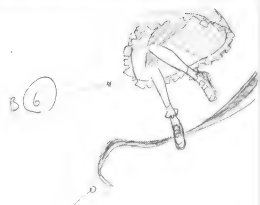
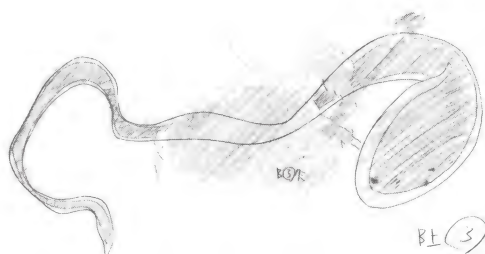
B①
霊夢

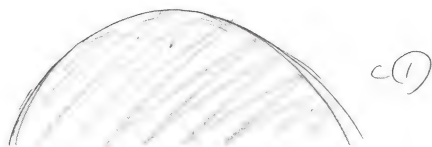
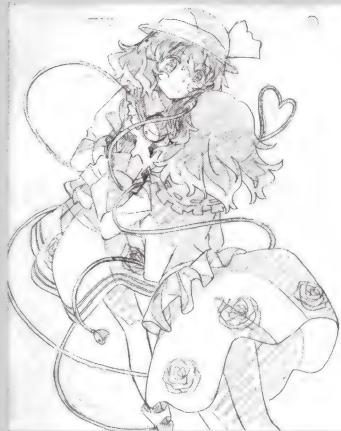
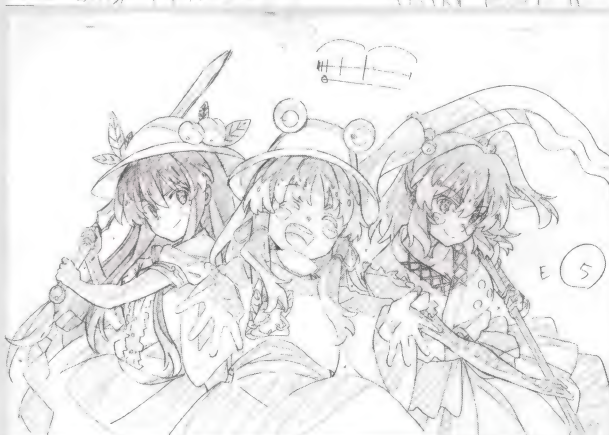
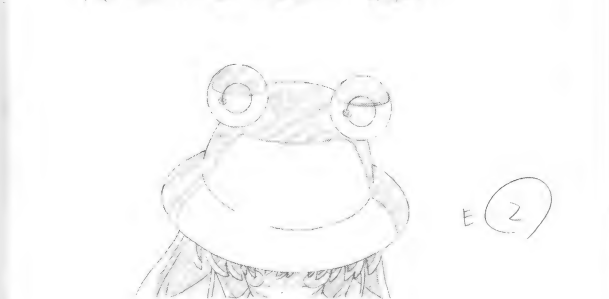
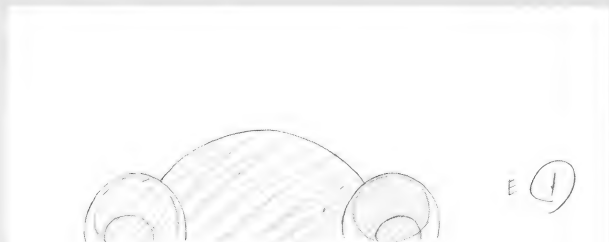
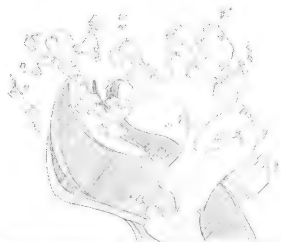
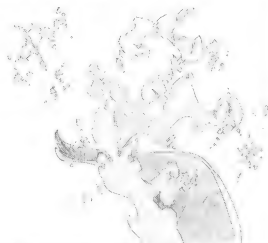
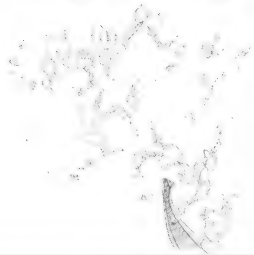
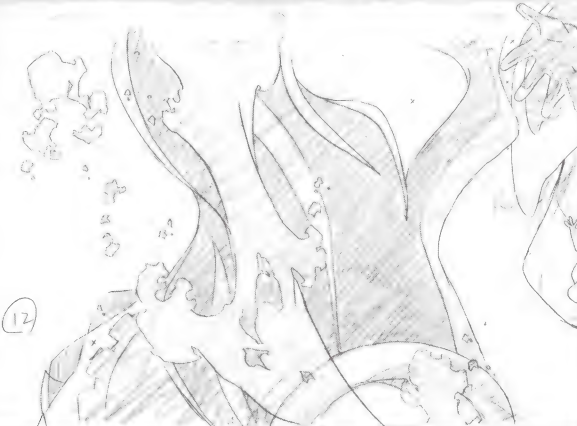
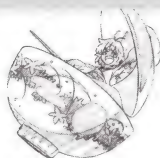
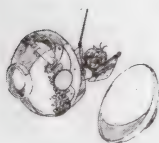
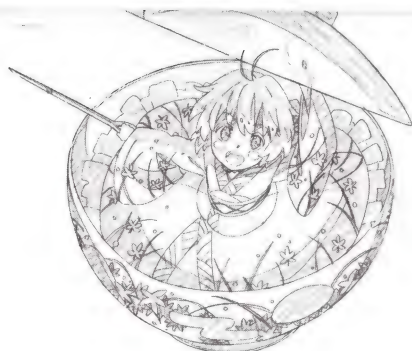
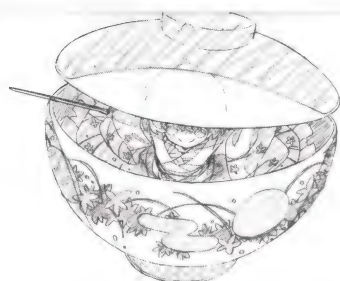
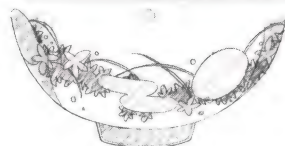
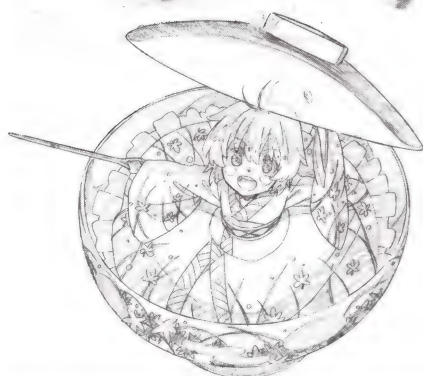
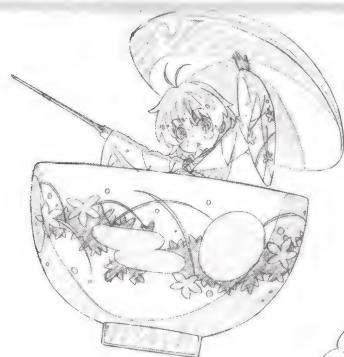
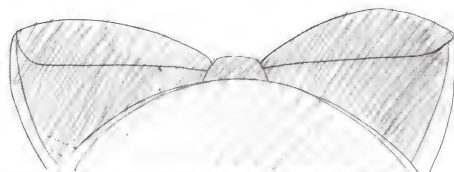
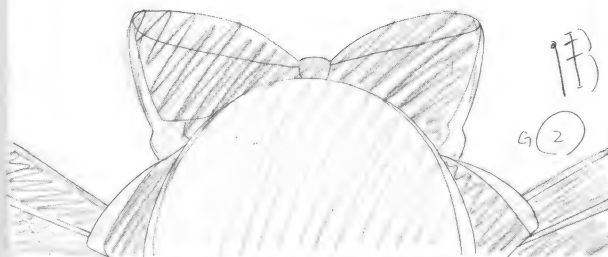
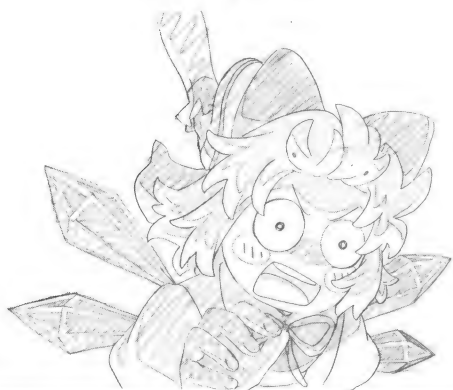
サイコロ目
「 」「 」
正面 側面

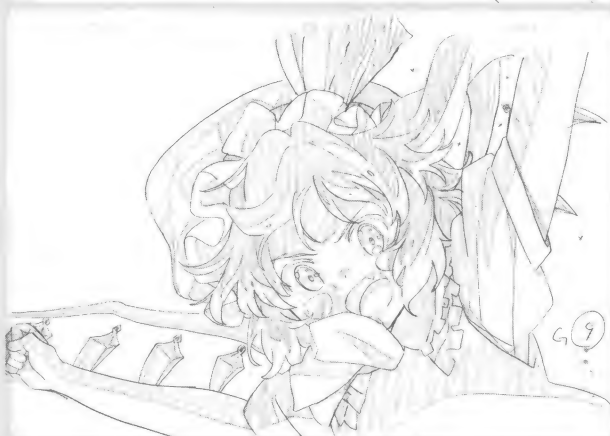
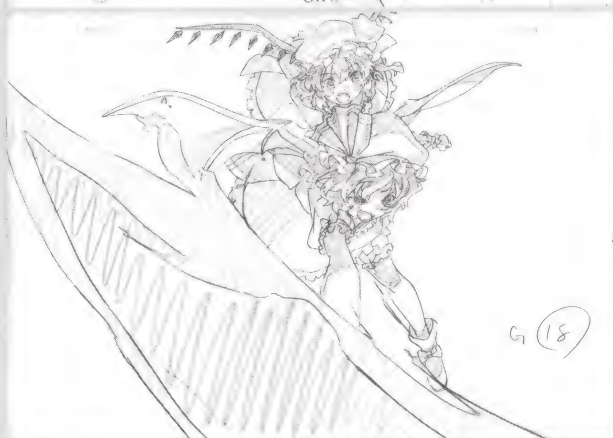
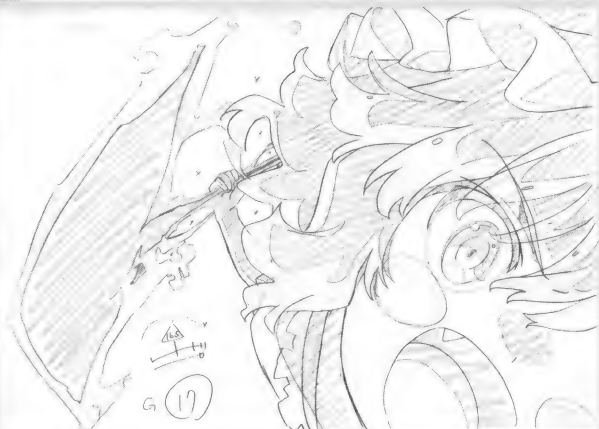
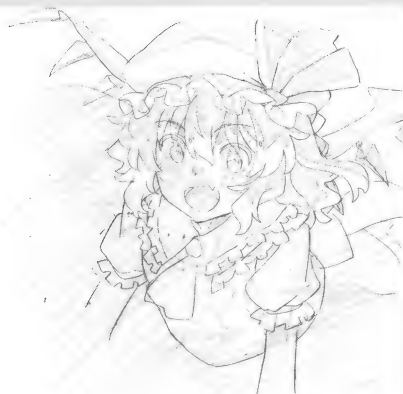
C-40

音楽に合わせて、最後の霊夢寄り。何で笑顔なんだと言われると特に理由はないですw

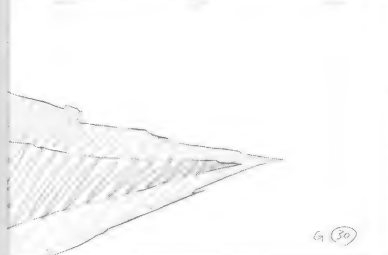
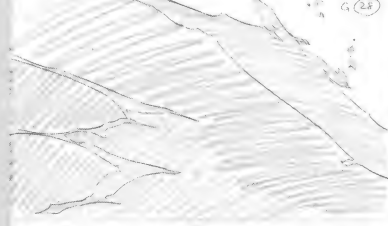
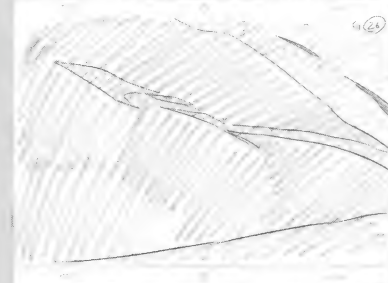
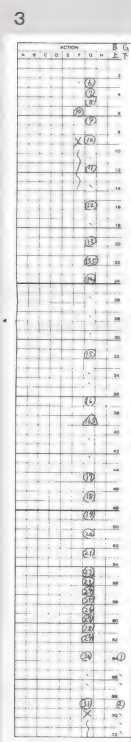
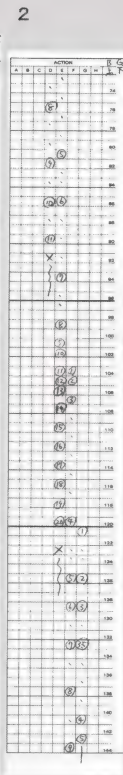
C-41

重々カット。作画リソースもここに全力投入。
OPだとサビによくあるけど、いざ自分でやると大変すぎたw

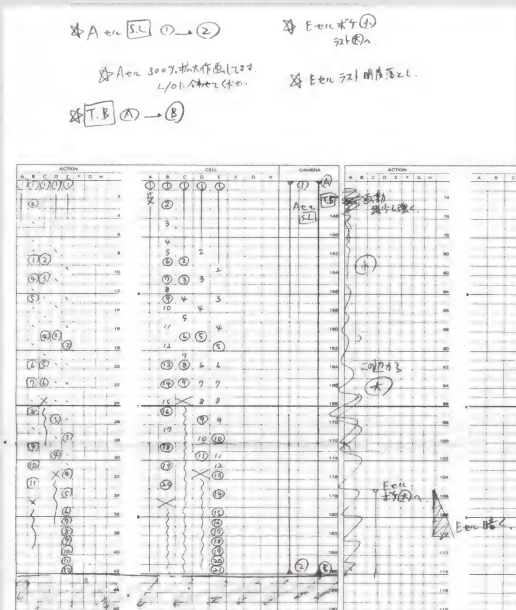
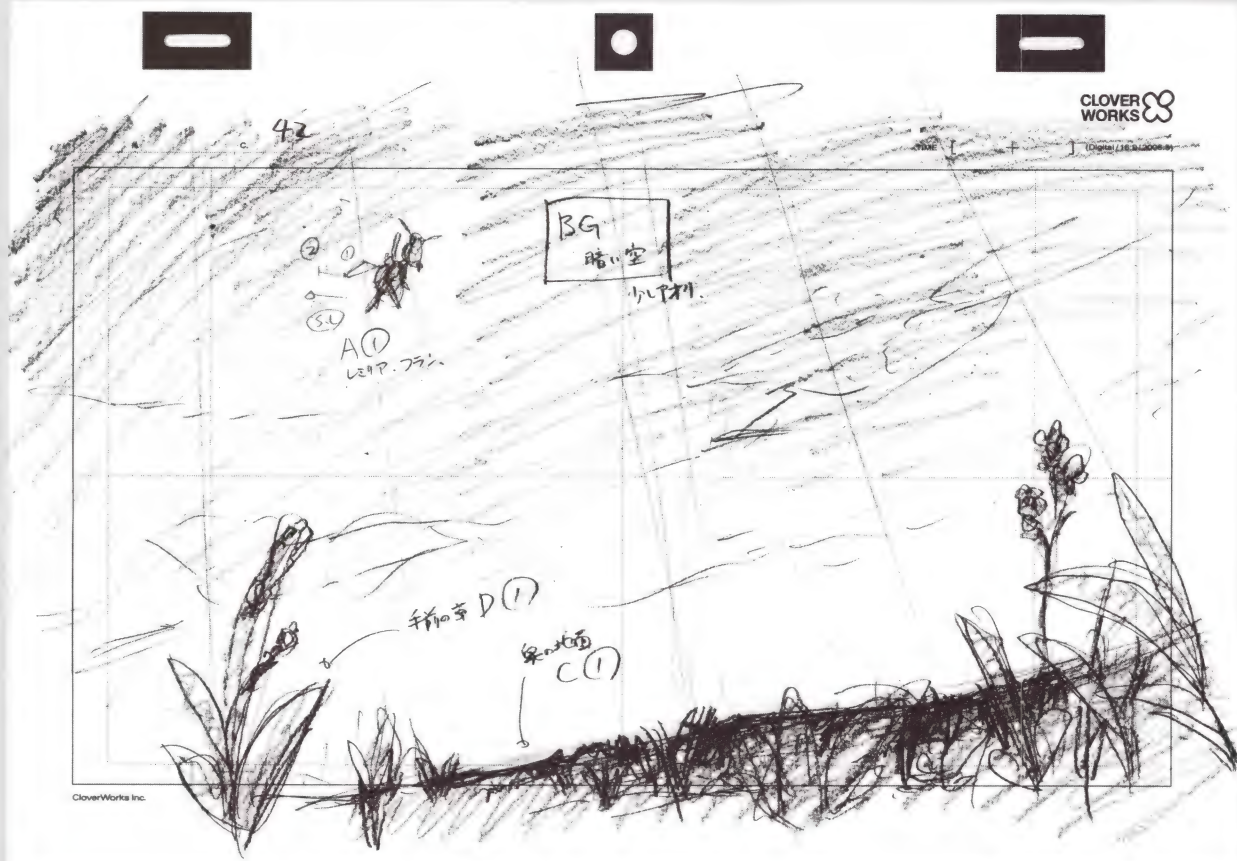
蝶はラッシュで見えづらかったので撮影さんに位置調整してもらいました。

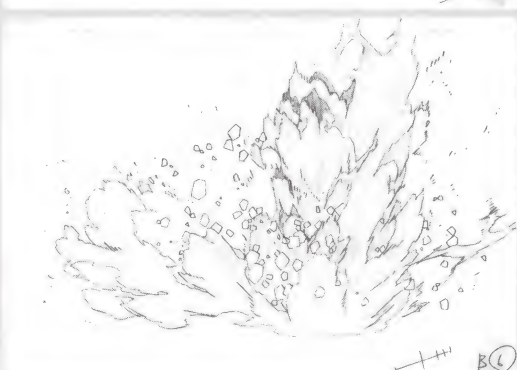
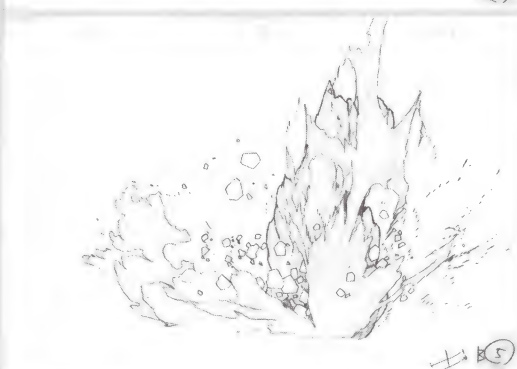
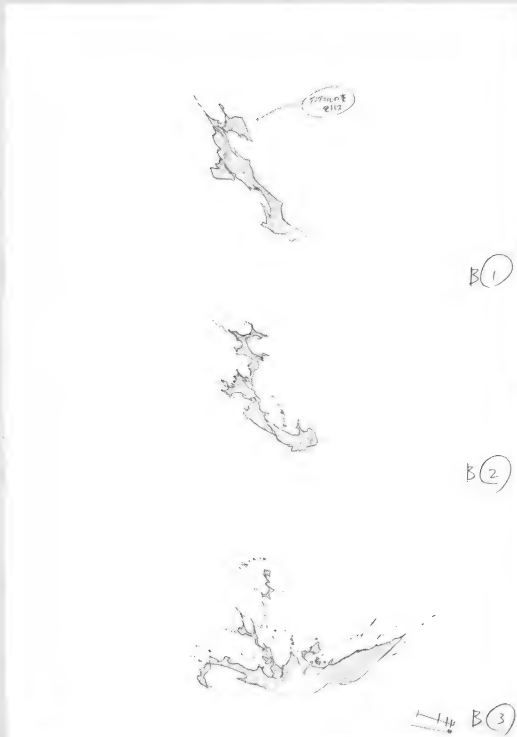
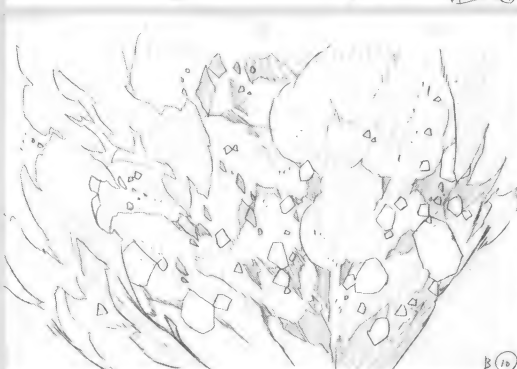
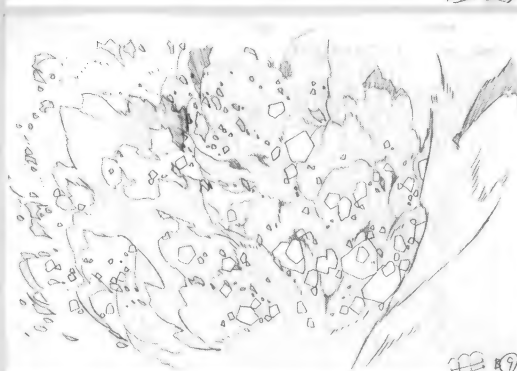
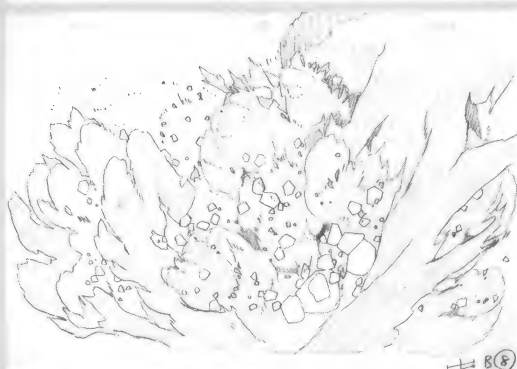
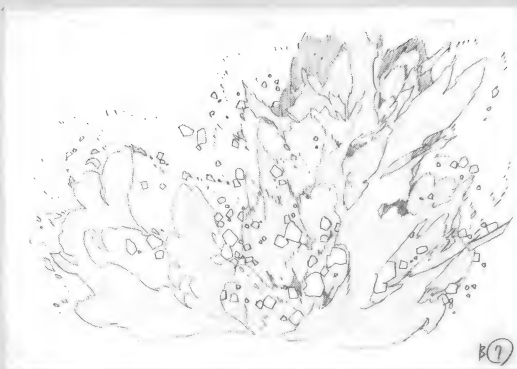
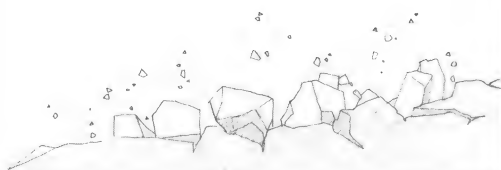
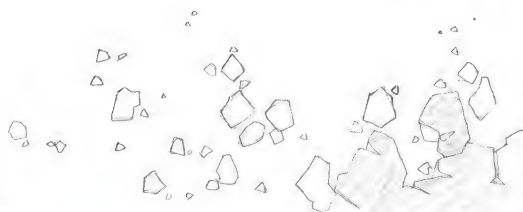
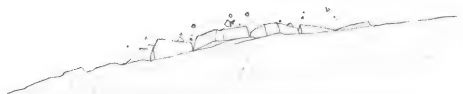
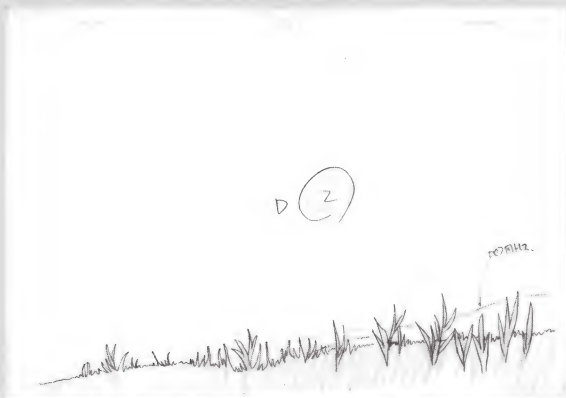
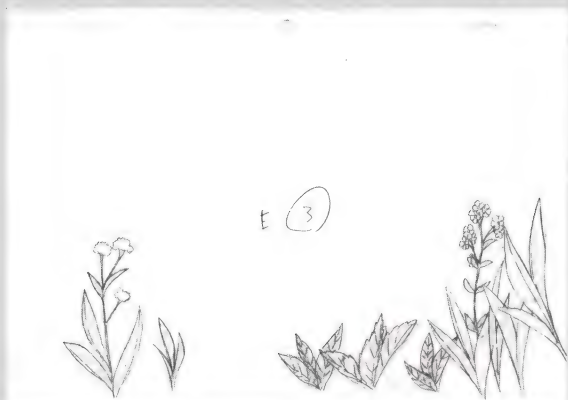
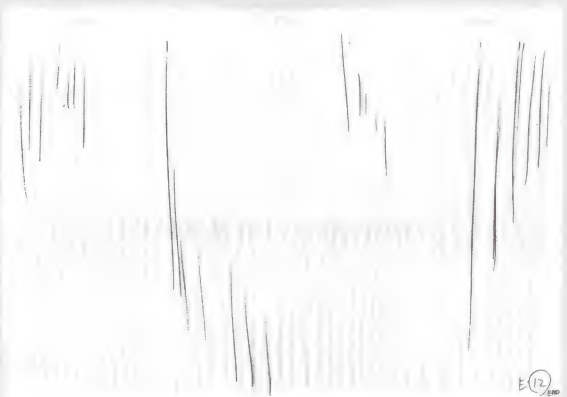
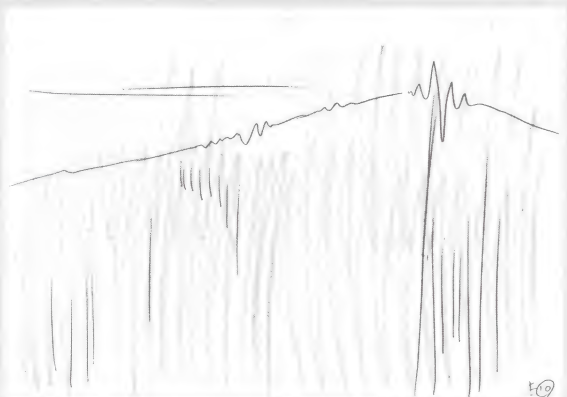
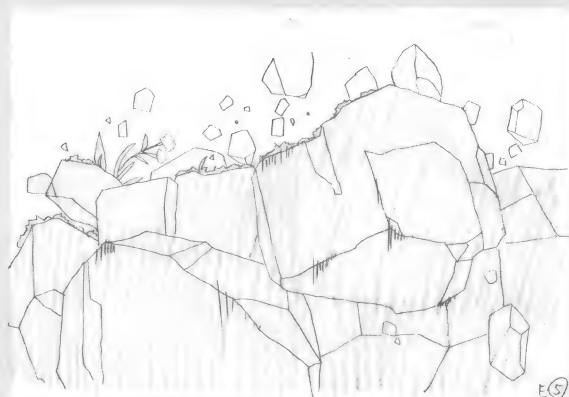
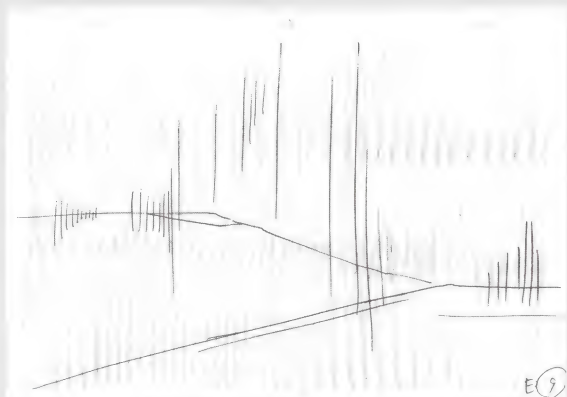
B④
B①
B⑤
B②
B⑥
B上⑥
B2.5
B⑦
B上⑦
END
B③

長まわしでアクションって尺の調整が無茶苦茶大変で、描いたのにこのキャラが一瞬しか写ってないなとか何してるか分かんないとかかなりシビアだなと。
やっぱこういうカットは原画のプロフェッショナルに任せるもんだw

Tポーズ輝夜。何故だかこれはアニメで絶対やりたかった。あと永琳手に何も持ってないですよって誰かに指摘されたけど、大丈夫古明地姉妹に隠れて見えないんでって答えてたけど、めがっさ見えてたw大変だから追加しなかったですw

D⑦
D⑧
D⑨
D⑩
D⑪
END
D①
D③
D④
D⑤
D⑥

カッコいいけど動きが速すぎて何してるのか分かんないって原画あまり好きじゃないんですよね。それなら気持ちたるいかなもなってタイミングで行くようにしてます。
何度も見てると感覚麻痺ってどんどん早くなっていくんで。何だかんだ初見の人に分かりやすく作るのを大事にしてます。

3キャラも画面にいると大変だな。我ながらよく描いたなw記憶にほぼない。
他の仕事もやり切ったらだいたい記憶にない。だから仕事続けられるのかもしれないw

F⑥
F⑦
F⑧
F⑨
F⑩ END
F③
F④
F⑤

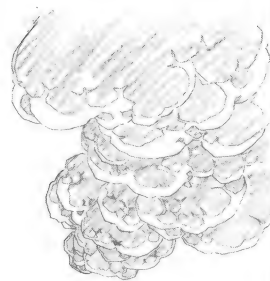
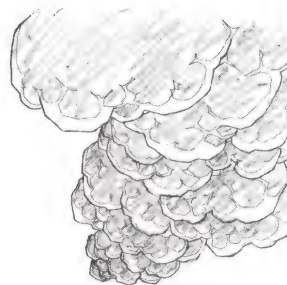
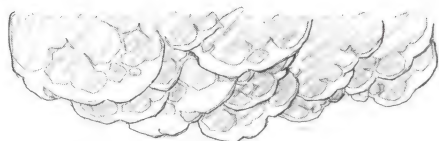
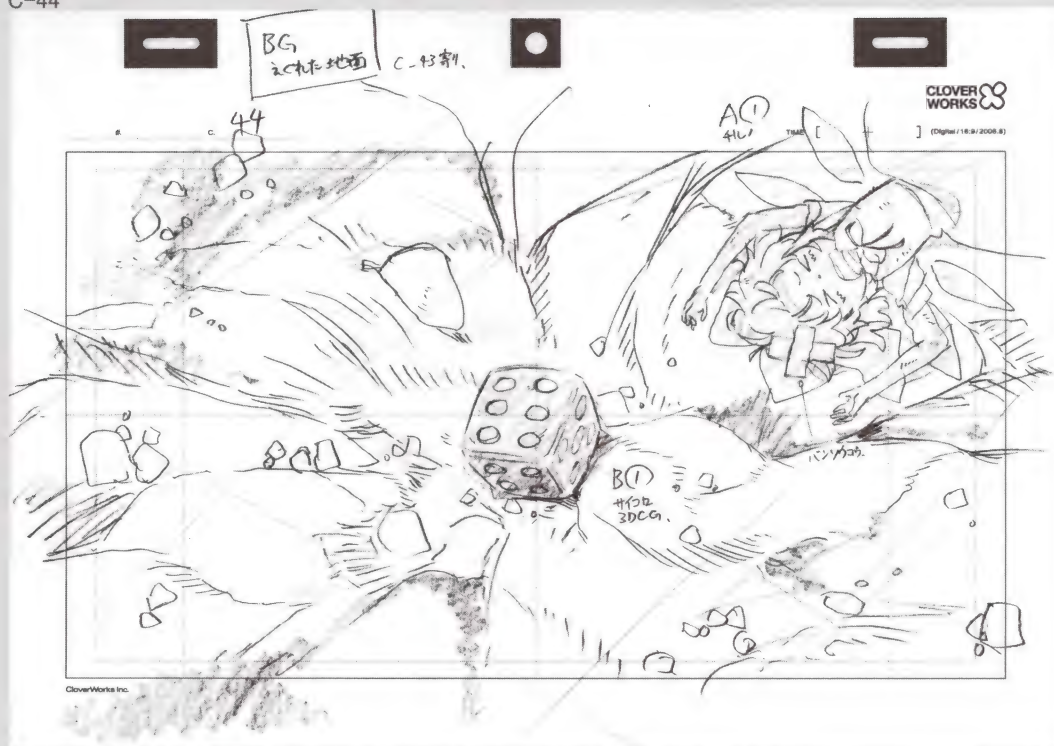
キャラの直接的な暴力って限度とか見せ方難しいなと。女の子が顔面殴られるのとかあんまり見たいとも思わないし。
ここはまぁ、チルノだからいいかというw

閉じ目のハイライトを星形にするの流行らないなと。といっても自分が開発したわけじゃないんですが。良いなと思ってから真似て隙あらば
入れるようにしてるけど、誰にも気付かれず業界的にも流行りもせず・・・・w

この辺からグングニルに付けて霊夢のアップになるまでコンテから変更してます。それがこのカット描きだしてからどうあがいても尺内にはいらね〜ってなって誰だこのコンテ描いたのは（自分ですｗ）と切れてたんですが、後日確認すると尺間違てて逆に尺が余ってしまってどうしようと思ったら、こうしたら次のカットに綺麗に繋がるんじゃないということで変更。大変なカットがさらに大変になりましたがｗ

1
2
3
4
ACTION
G 25
G 26
G 27
G 28
G 29
G 30
G 31 END
G 20
G 21
G 22
G 23
G 24

C−41

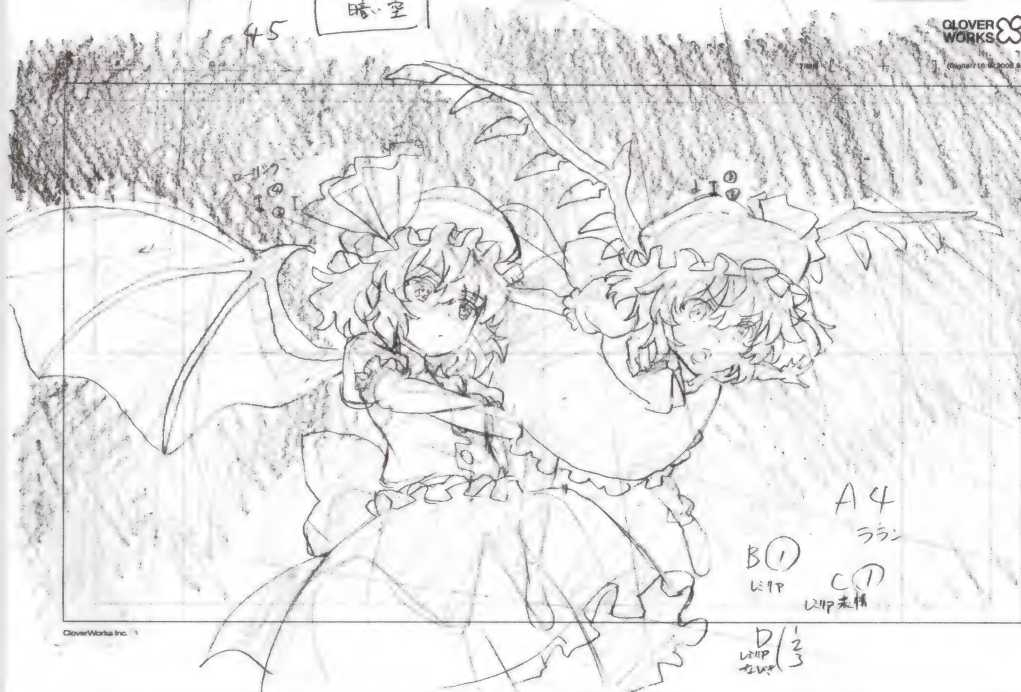
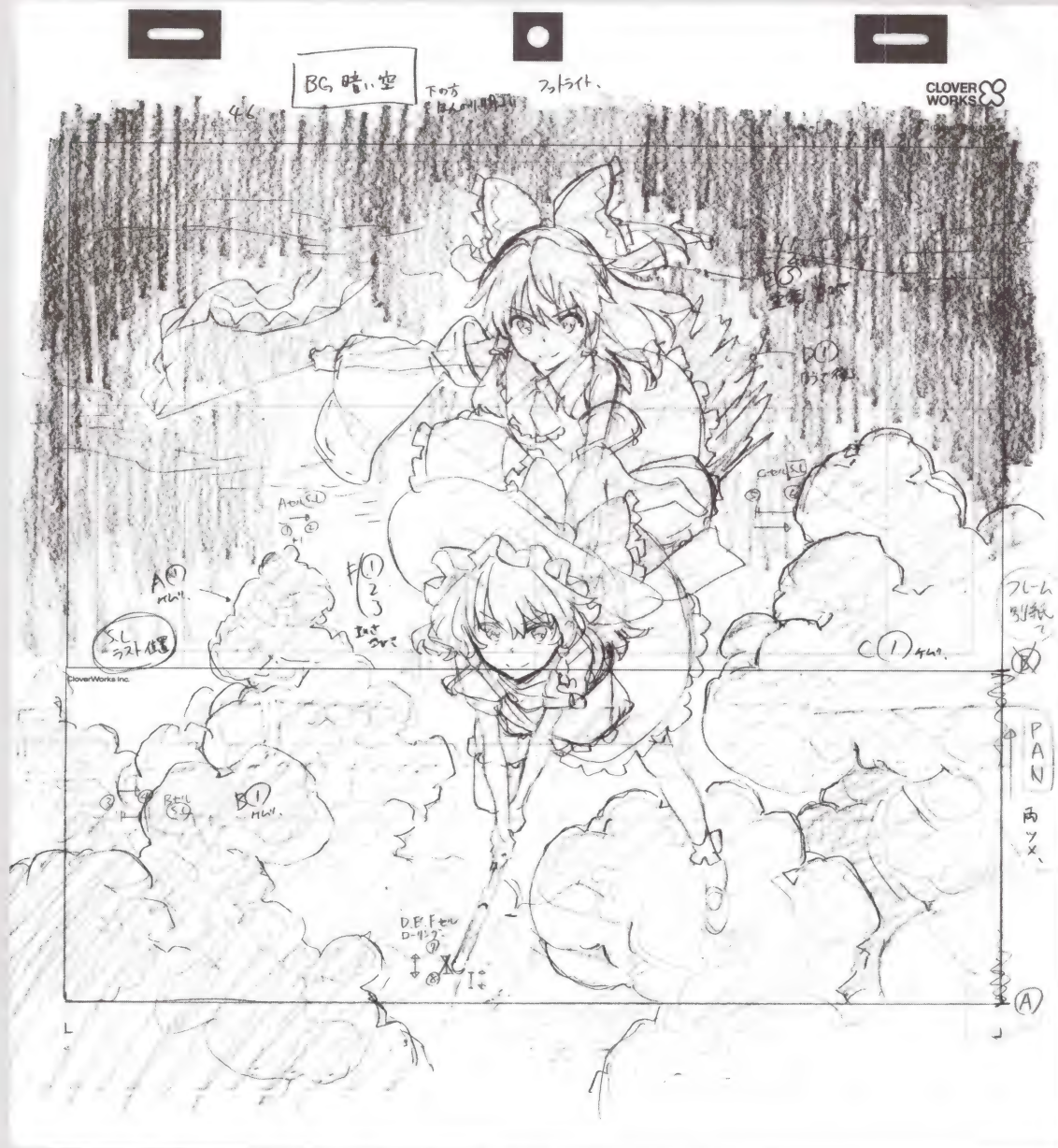
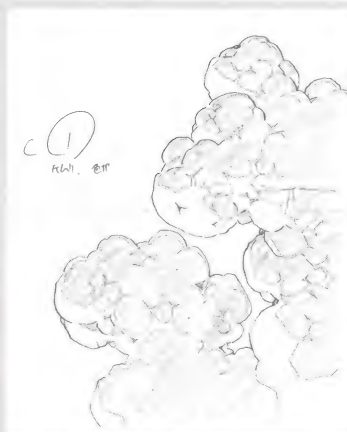
最近だとこういうカットですぐカメラワーク3D出るんですか？ってなるけど、
パースとかにあまり影響なかったらいらない派だったりします。
違和感なくいけてますよね？

このカット某アニメーターさんに「エフェクトとかも描けるんだ」って褒められたの何気にうれしかったなwこのくらいのアクションなら自分でもなんとか描けますw
でもやっぱこの辺が限界かなと。最近の付けPANでカメラワークぐりぐりの作画がばんばん出てる昨今そこで勝負しても
とてもじゃないけどかなわんなと。
個人的にはアニメーターって総合競技みたいなもんだと思っててデッサン力、レイアウト、タイミング、作画スピード、パースにおいての作画など総合的に能力上げていかないとどれかが極端に低いと結構使えない人間あつかいされたりします。極端に超絶作画出来ても
月産上がりカット数が少ないと良いアニメーターではないのかなと思ったりしてます。
なので目標としてはバランスの良いアニメーターを目指すようにはしてます。が、業界入って20年。もっとがんばれよって感じですが・・・w

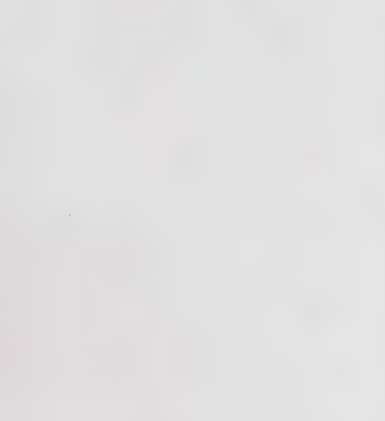
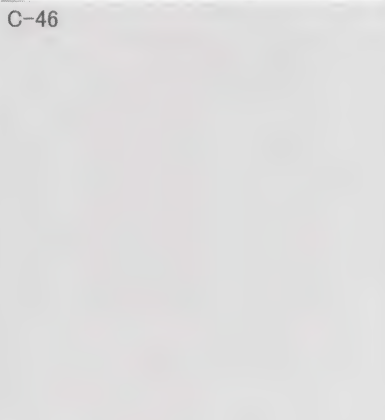
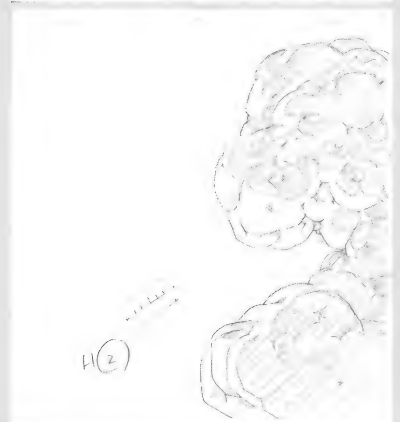
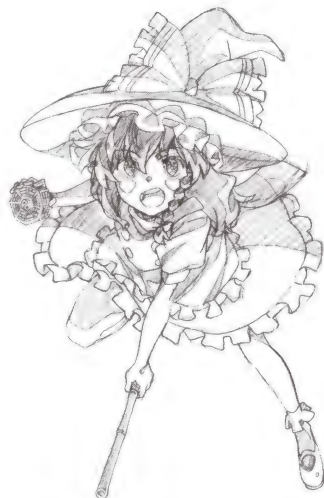
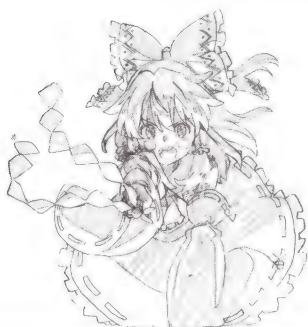
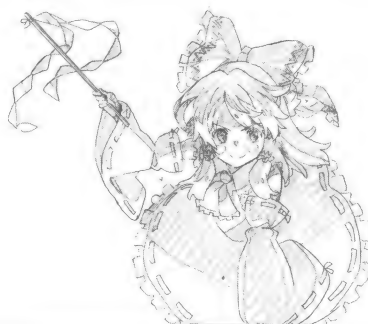
B⑦
B⑧
B⑨
B⑩
B⑪
B①
B②
B③
B④
B⑤
B⑥

アニメーターは撮処理おさえてセルの輪郭残してくれって人多いかも
しれませんが、自分はガンガンかけてほしいタイプです。
このカットも飛び散る火花っぽいのは撮影素材だったりするし、炎の処理も
強めに入ってます。
指示はしてないんですが、撮影の方でアドリブでやってもらってカッコよかった
のでそのままOK出しました。

E①
D①
E②
D②
E③
D③
D④ END
E④

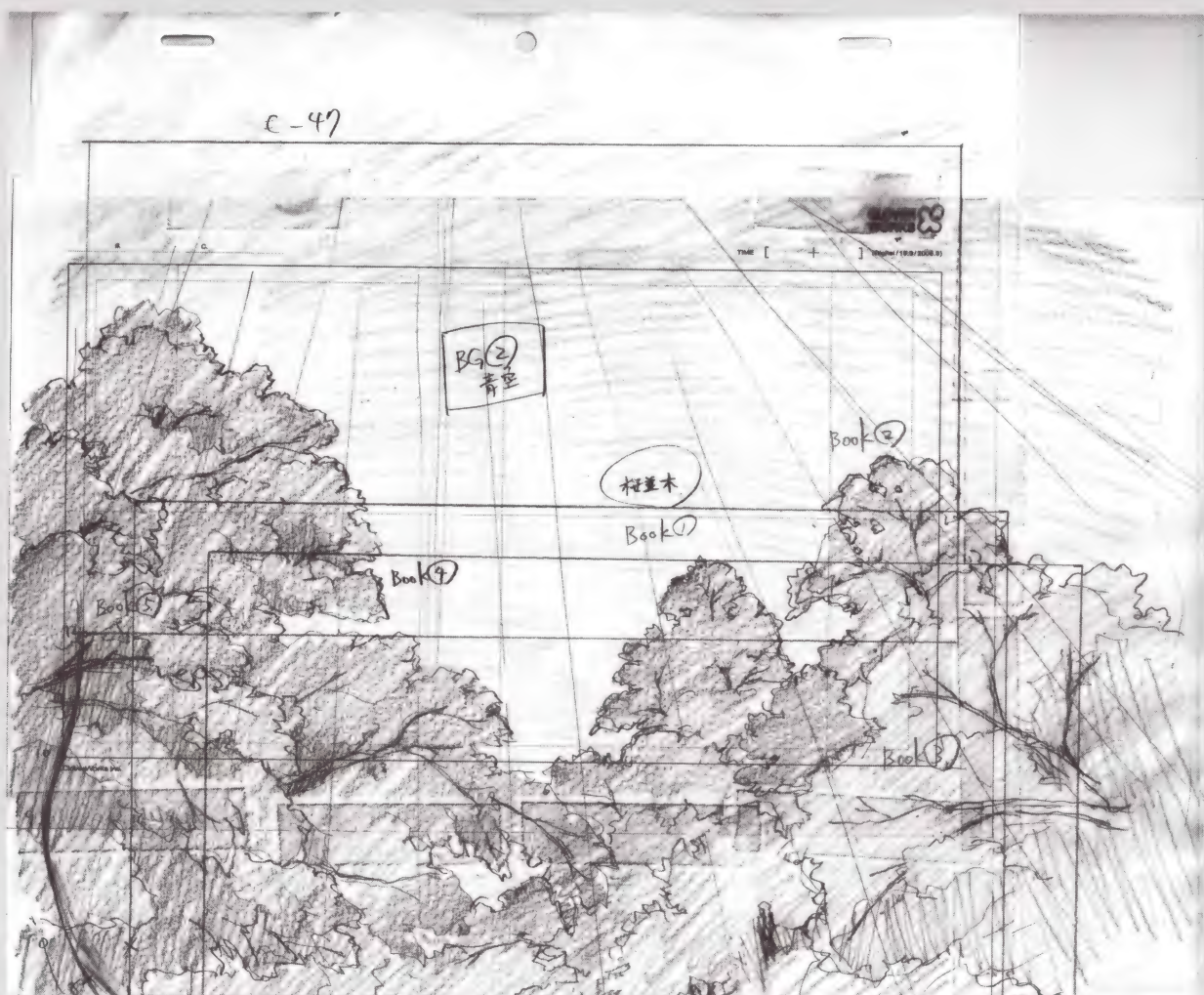
E⑨
E⑤
E⑩
E⑥
E⑪
E⑦
E⑫
E⑧

フラン、レミリア俯瞰。煙あんまりカッコよく描けなかったなと。もうちょっと空撮感だせたらカッコよかったんですけどね。
どうでもいいけど、フランの羽ってどういう仕組みなんですかねw

C①
◎B.Cセル 均等に
中割りして下さい。
B①
C②
B②
C③
B③
C④
B④

絆創膏クソデカマンプ。ボコされてもギャグですます感じが良いよね。
丁度「呪術廻戦」の高場羂索戦の巻出てたもので。
関係ないけど、羂索が一番好きかな。夏油じゃなく羂索が好きかな。

BG
晴い空
45
CLOVER WORKS
CloverWorks Inc.
A4
ララン
B①
レミリア
C①
レミリア表情
D 1/2/3
C③
B①
C②
D②
B②
D③

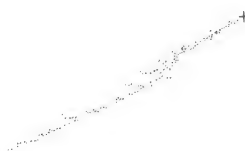
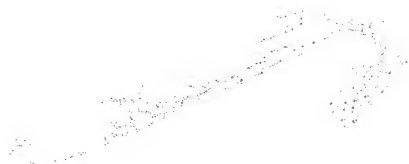
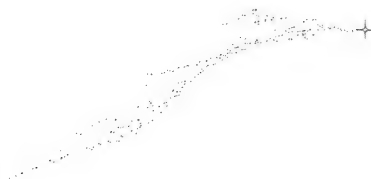
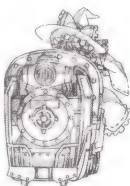
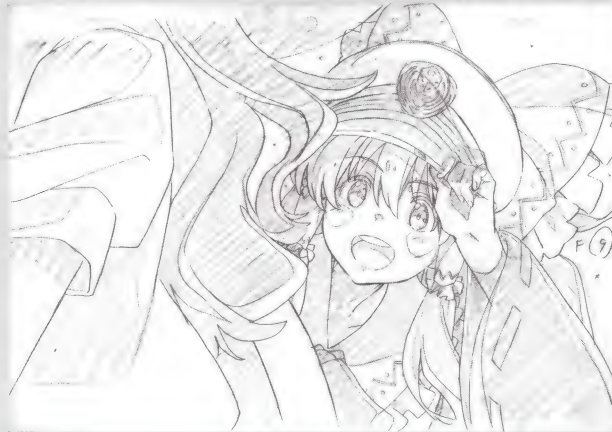
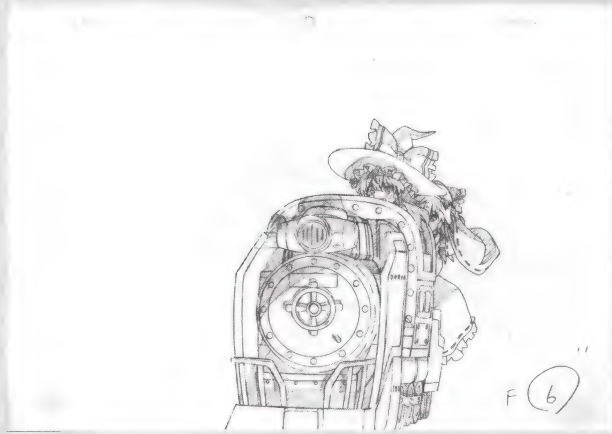
C−45

声が入らないとこういうカットって何か間抜けに見えるんすよね。
声が入ってこそ魂が宿るというか。声優さんは凄いですね。
何回かアフレコ見学行ったことあるけど、スタジオの緊張感が
凄くて「うわー声優さんだー！」みたいなノリ全然通用しない
し（してないですがw）、最初は緊張で息出来なかったですw
まぁ、仕事場ですし声優さんも一つ一つが真剣勝負ですからね。
同じアニメを作ってるといっても音響方面はちょっと違いますね。

二人乗りカット。このカットはアニプレさんでフィギアにもなってました。
一応監修してくれって言われたんで、何度か見ましたが特に力には
ならなかったような(^^;監修って難しいですね。

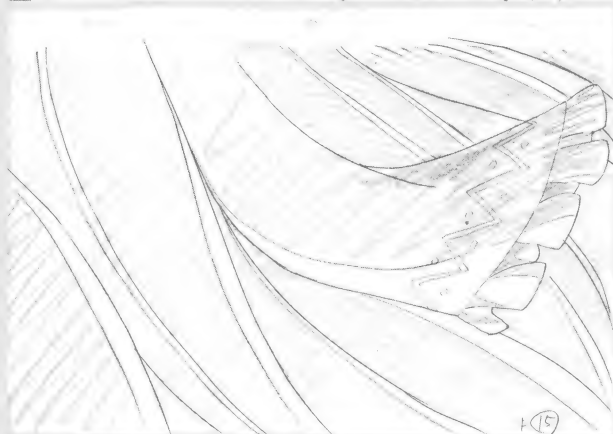
C-46

暗くなって一連、フットライト気味にしてます。色も影部分暗くしてあるだけでノーマル色はほとんど落としてないんじゃないかな。暗いから彩度落とすとか全体暗くするってあまり好きじゃないんですよね。だから野球のナイターみたいな感じでって言ってたと思います。ライトは当たってますけど、ナイターって明るいじゃないですか。でも夜ってちゃんと分かるし。

C-46

いけ〜って感じですが、この後汽車に乗って飛び出すって意味分かんないですよね。自分も説明出来ないですw

ラッシュで「付けPAN」何かズレてない？」って言われたけど、疲れてたのか別に事故ってないしこれでOKです、と今の形にw
付けPANってちょっと職人芸っぽいとこあるんで難しいんですよね。デジタル作画になってこういう技術もロストテクノロジーになるんだろうな。

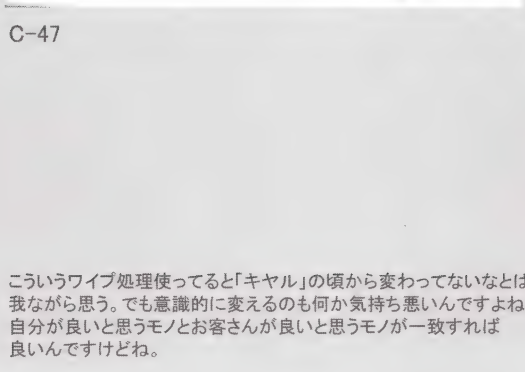
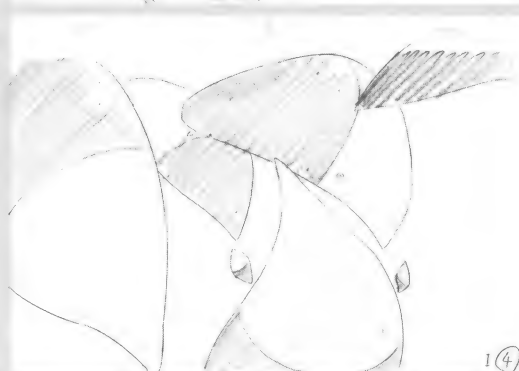
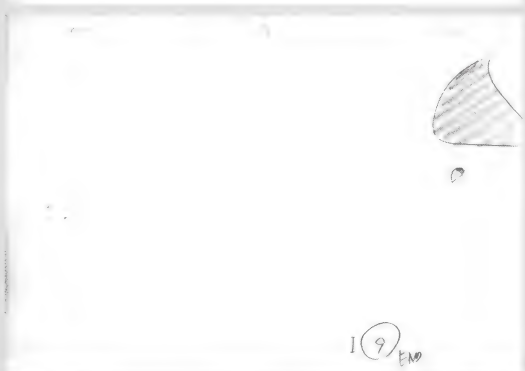
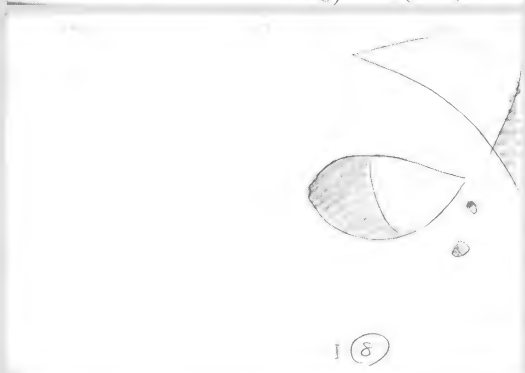
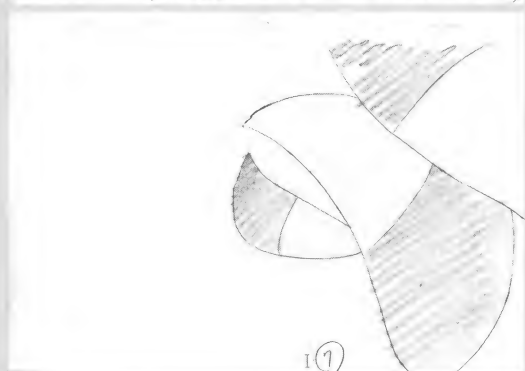
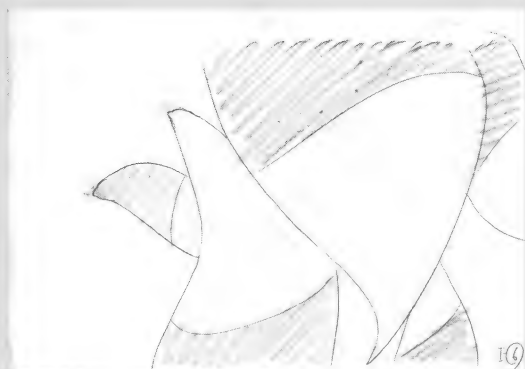
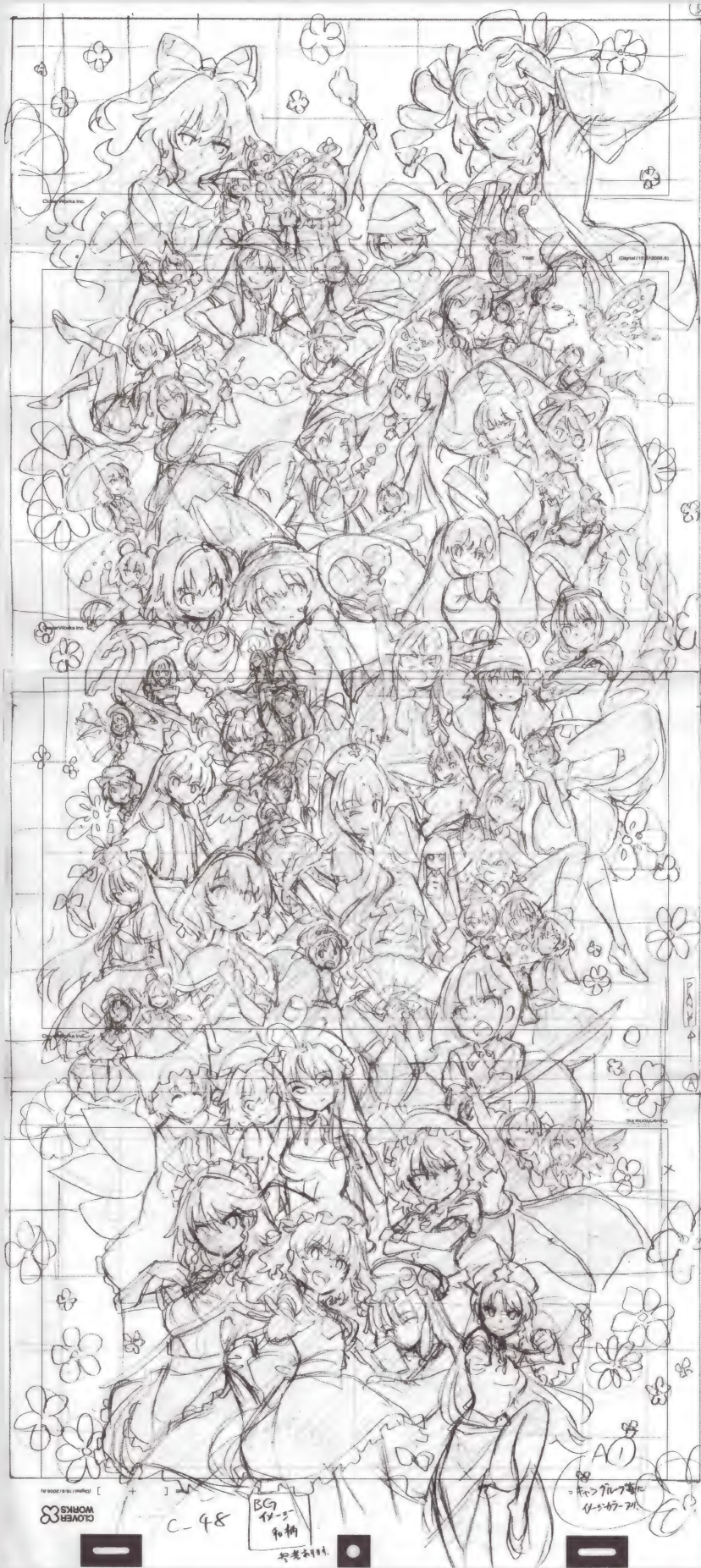
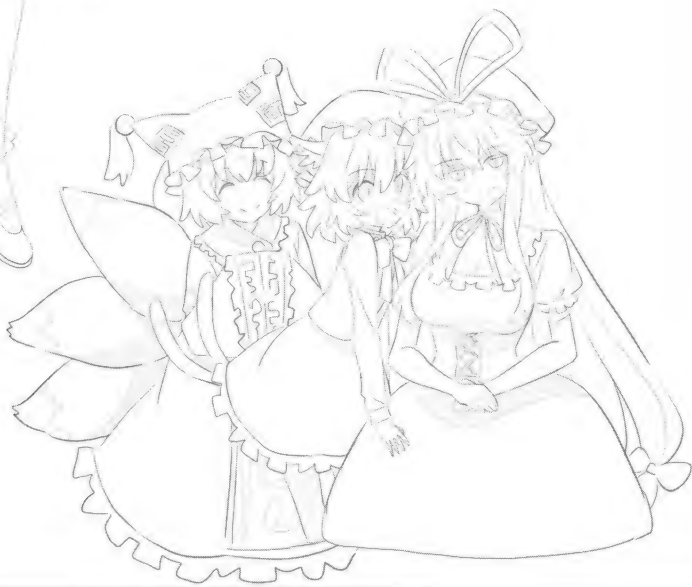
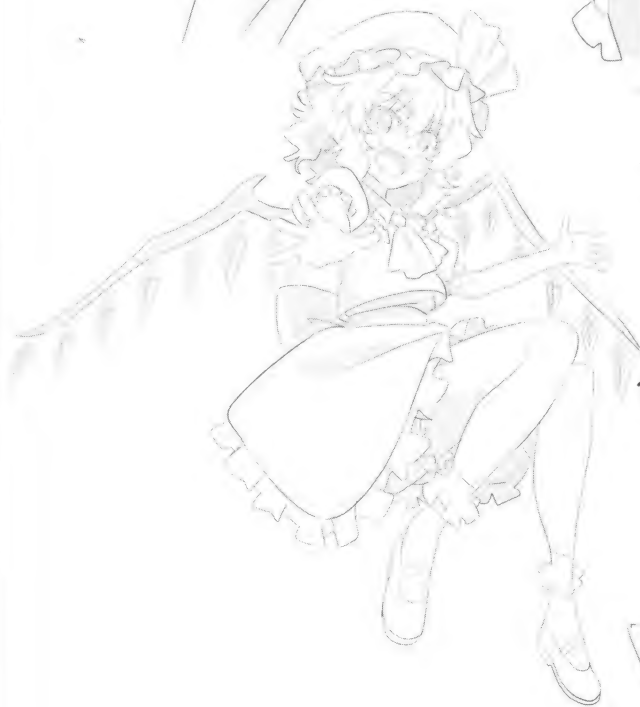
C-47

E⑥
E①
E⑦
E②
E⑧
E③
E⑨
E④
E⑩
E⑤

C-47

列車に二人乗り。CBにこういうゲームシステムはなかったですw
メーカーチェックも一応リストにないキャラは出さないでとの事
くらいでほぼ内容にはスルーでした。ユーチューブにアップされても
荒れたコメントもないし東方ファンには受け入れられたのかなと。
１年でサ終してる時点で受け入れられてるのかは怪しいですがw

ティザービジュアルと同じ車掌帽子を被った霊夢。後ろのリボンどうなっとんねんって突っ込みはなしでw

C-47

桜並木にキャラワイプ。トンネルを抜けるとなんちゃらだった的なw
そんな感じで新海誠監督の昔のインタビューでOPアニメには3つサプライズを用意するようにしてますって言っててそれを意識してます。
個人的解釈ですがw

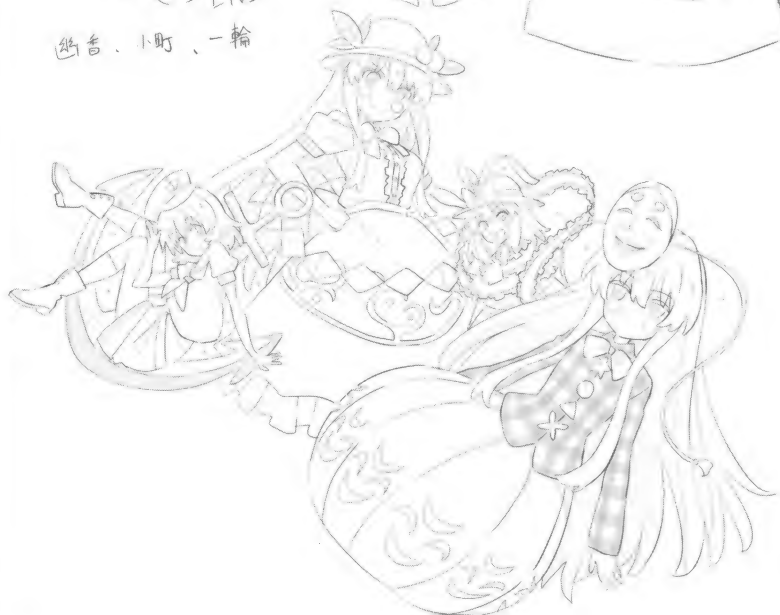
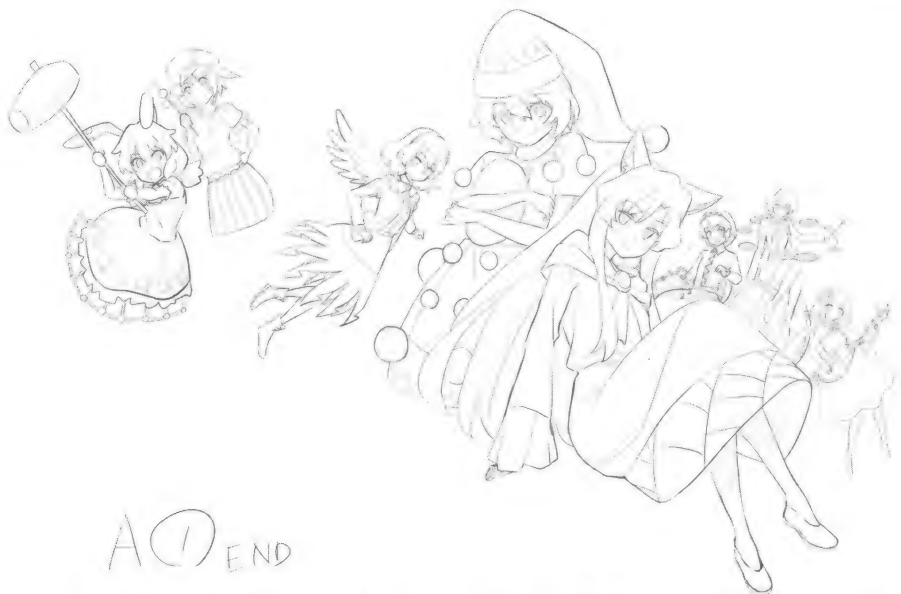
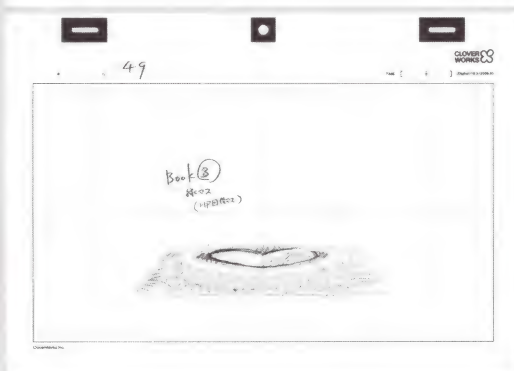
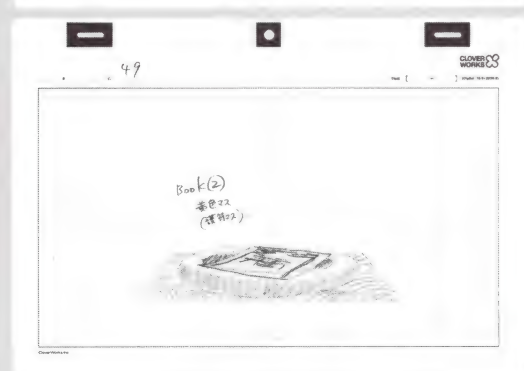
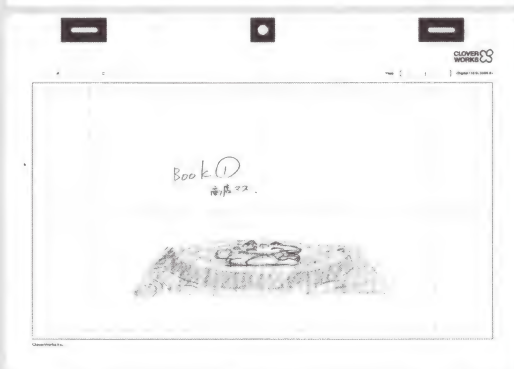
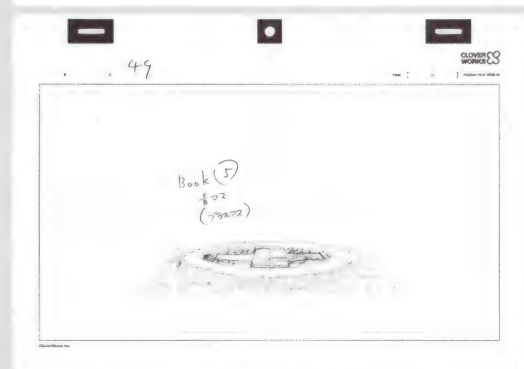
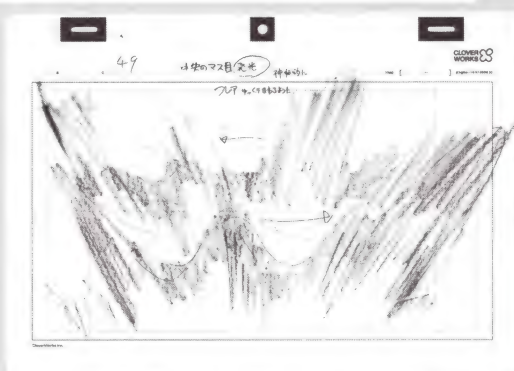
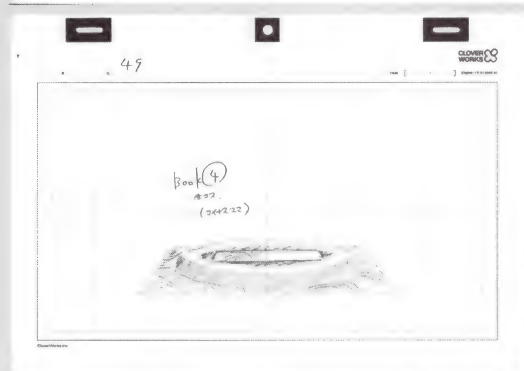
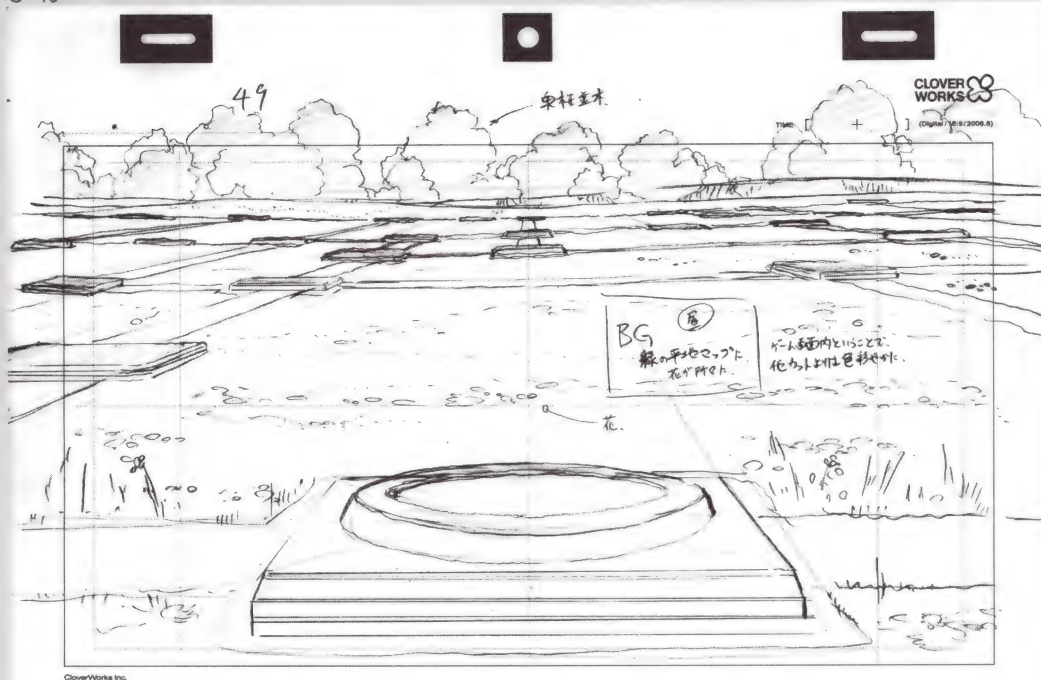
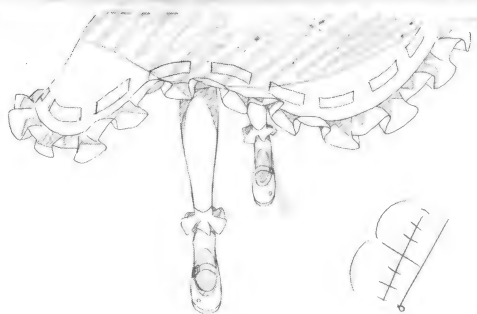
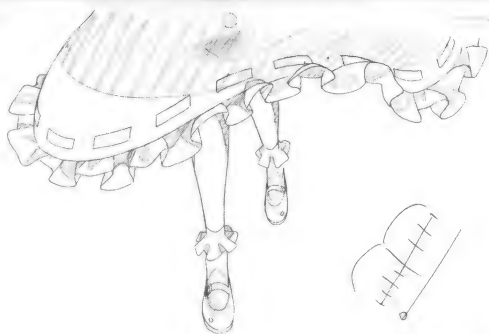
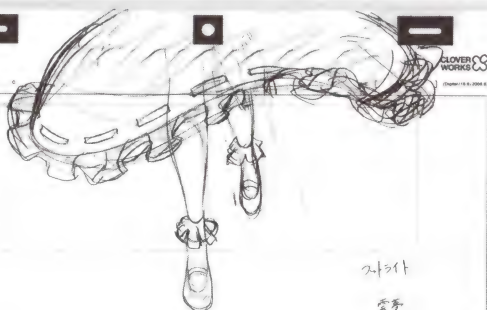
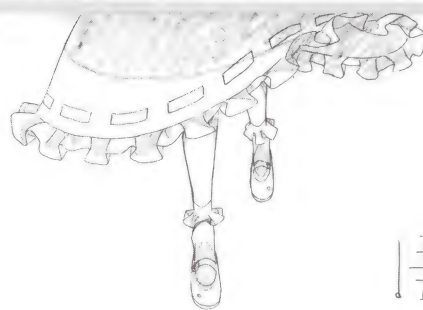
キラキラは撮影でも素材足してもらってます。

C-47

こういうワイプ処理使ってると「キヤル」の頃から変わってないなとは
我ながら思う。でも意識的に変えるのも何か気持ち悪いんですよね。
自分が良いと思うモノとお客さんが良いと思うモノが一致すれば
良いんですけどね。

長いPANUPカット。例えば悪いですが、ネオエクスデスぽくしたいなとw普通に好きな人多いですよね！？
上の方紫苑女怨あたりはPANのラストフレームなので見える時間短くなるし見えずらいかなと原画時
変えました。そしたらLOの方が良かったすけどねとして指摘れてる・・・
一応CBゲーム当初実装予定されてたキャラは全部のせてます。好きなキャラ探してみてください。

原画作業はここだけデジタルでやりました。サイズ調整なり
なんなりデジタルの方が早いかなと。
密度は高いですが、止めなんで作画作業自体は最後の最後
だったかと。

G ①
リリーホワイト、チルノ、アリス
幽々子、妖夢、
ルナサ、メルラン、リリカ
プリズムリバー
F ① END
永琳、輝夜、てゐ、イナバ
萃香、勇儀、
秋
静葉、穣子
E ① END
ミスティア・ローレライ
レティ・ホワイトロック
リグル
鍵山雛
はたて
もみじ
文

D ① END
ナズーリン さとり、こいし 針妙丸 早苗 諏訪子、神奈子
C ① END
幽香、小町、一輪
布都、マミゾウ、
響子、屠自古
B ① END
水蜜、天子、衣玖、こころ

色彩設計さんは「逃げ上手」と同じ方なんですよね。「逃げ上手」色使いビビットに攻めてていいですよね。このカットもグループ毎に色分けしてもらってます。うまくまとめてもらって大感謝です(^_^)

C-49

CBスゴロク画面。OLしてどんなマスに止まるんだろうっていうカット。分かりにくかったかもしれませんが。

最後になりますが、音楽も良かったですね。1番ばっかりきいてたので、久しぶりに2番聞いたらいろんな音楽が入ってきて楽しいんですよね。
可愛い曲かと思ったらどこか力強い感じが好きです。
CBゲーム内も何曲も描きおろしの曲があってジャケットもあったりお金結構かかってたんじゃないかなと思うんだけど、現実は厳しいですね。

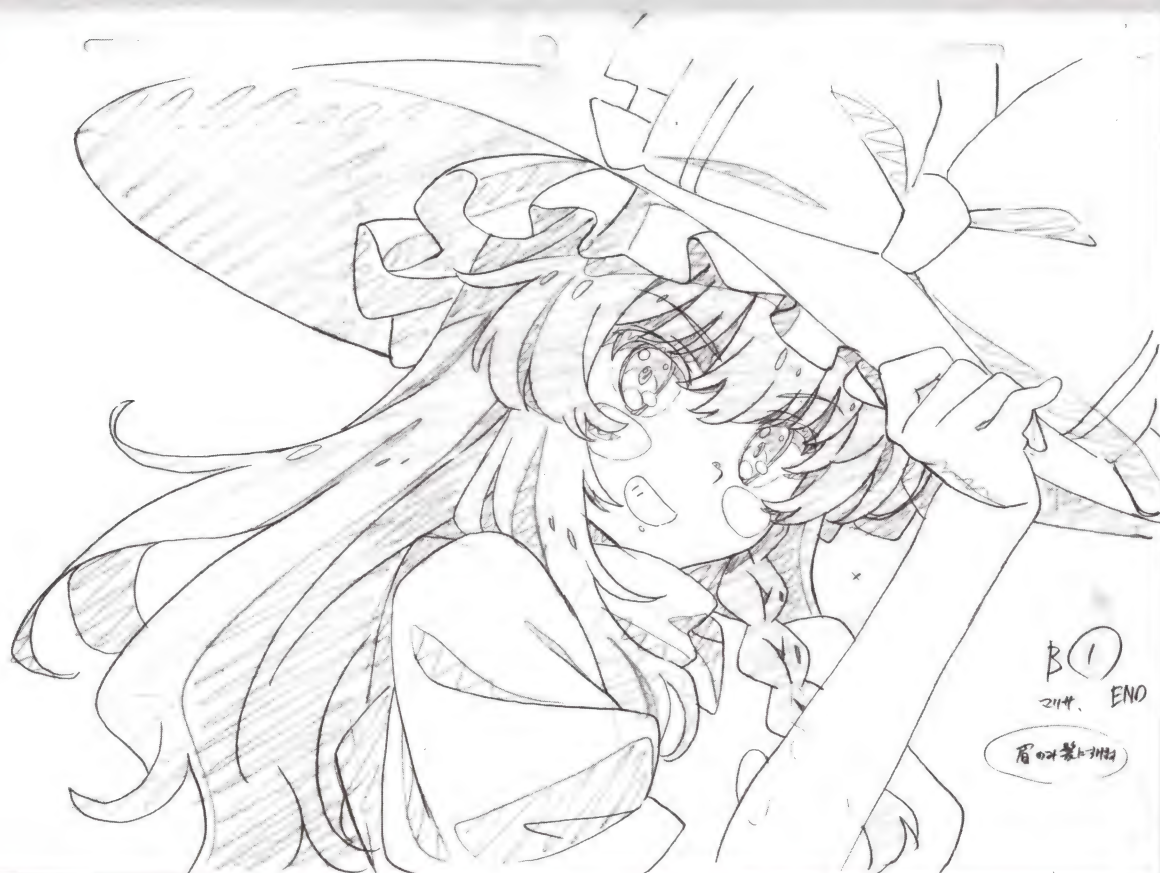
CB前は「ポケGO」やっててCB終了して「サクラ革命」やって今全力で「ウマ娘」やってますw「ウマ娘」と比べるとさすがにですが結局は売上ですよね。
ソシャゲっていかにガチャにつなげるか。金儲けに走るのはよくないとは思うけど、「ウマ娘」とか他の人気ソシャゲ見ると毎年ライブ開いたりフェス開催したり楽しそうで良いですよね。ああいうの見てると別にソシャゲで稼いでるって悪い印象もないんですけどね。
そんな東方というIPを借りてOPアニメを担当することになって売れなかったのには少しは責任を感じているもので。
でもユーチューブ見ると未だに再生コメントしてくださる方がいてうれしい限りです。頑張ったかいはあったかなと。

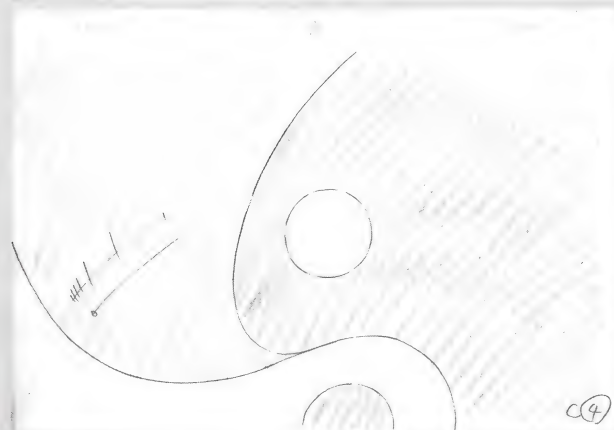
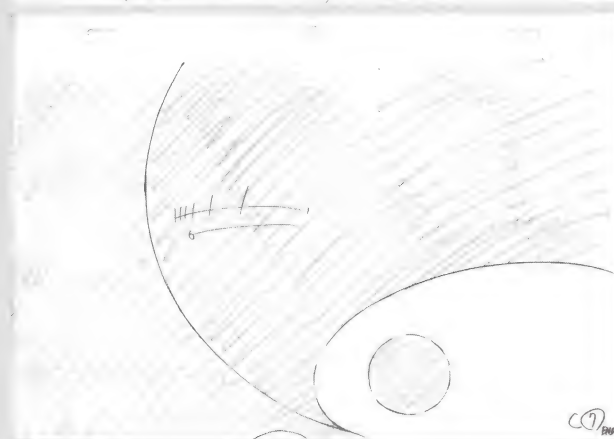
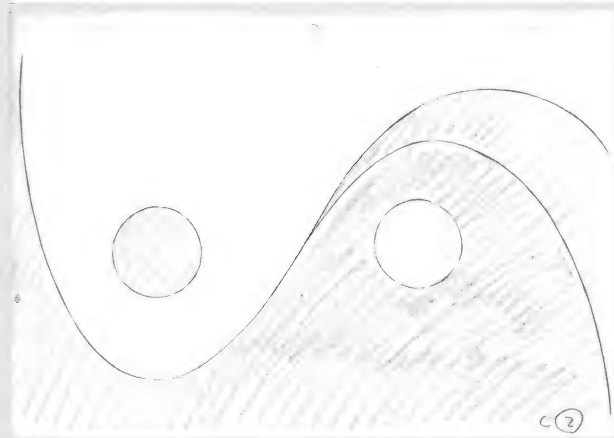
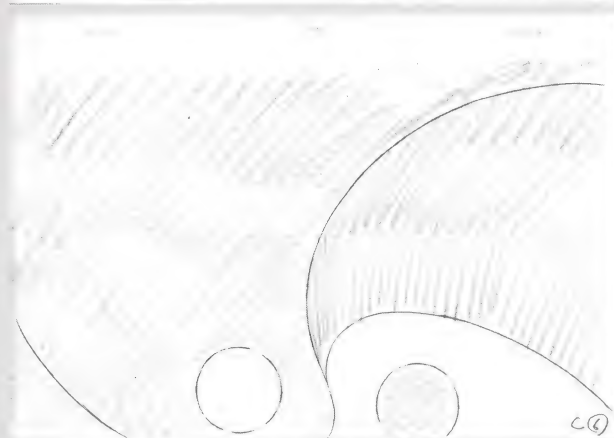
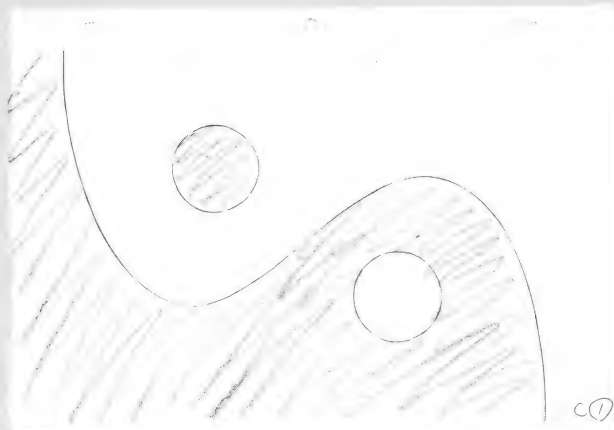
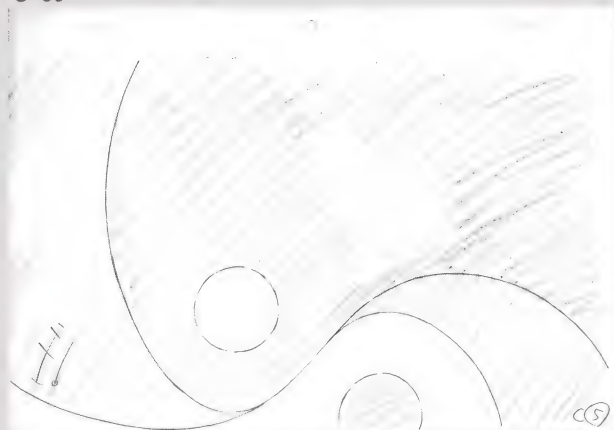
CLOVER WORKS

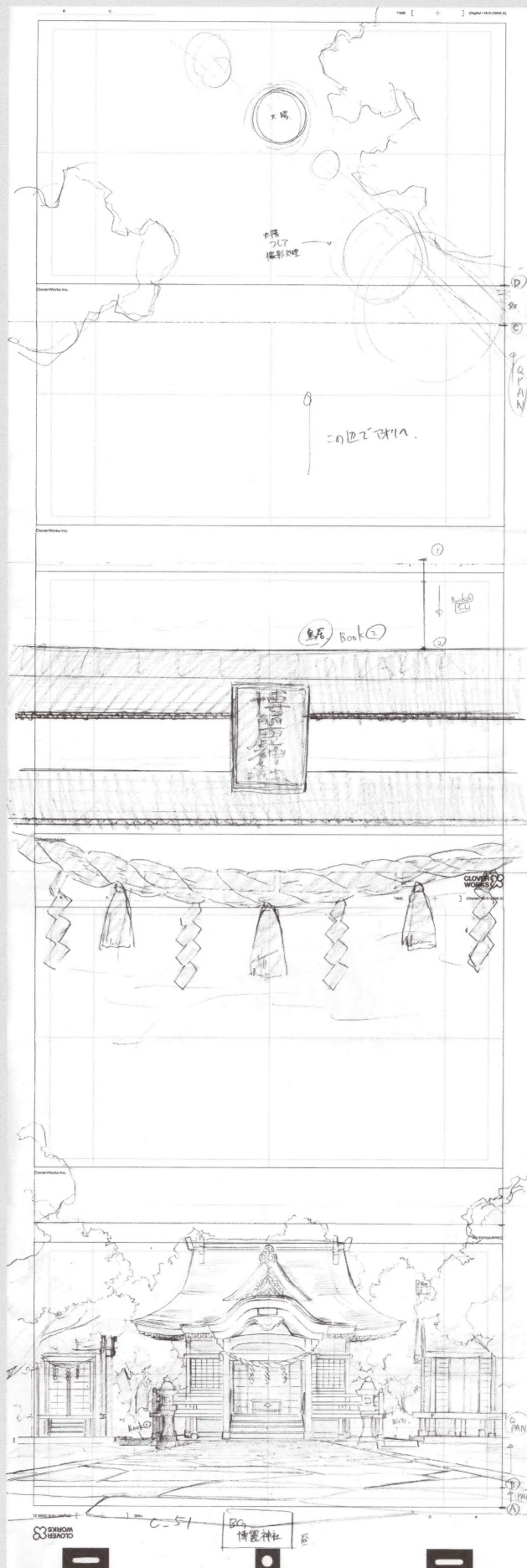
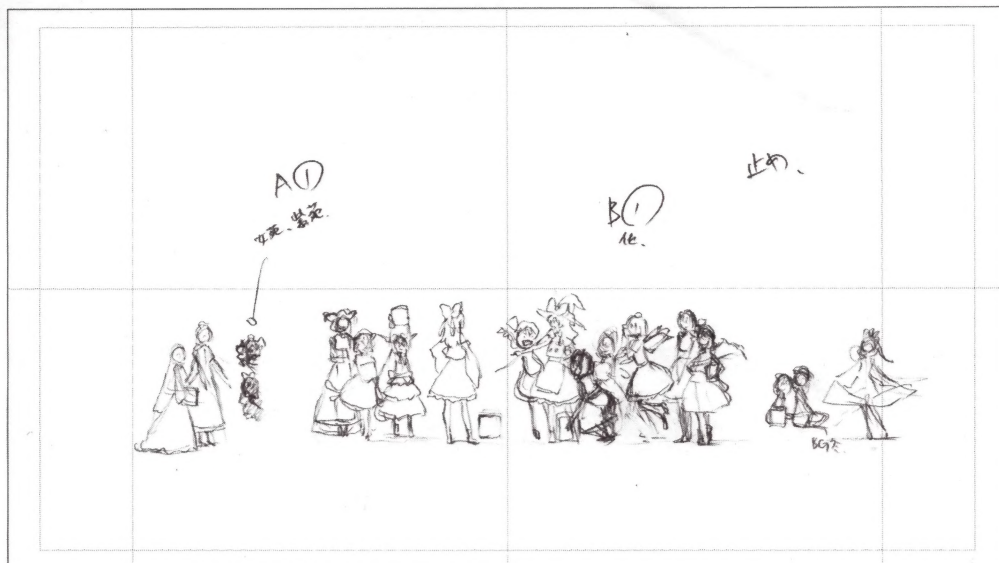
TIME [+] (Digital / 16:9 / 2006.8)

A①
霊夢
BG① イメージ
C-6兼用

A① END
霊夢

霊夢は今回の表紙もそうですが、もにあげ（？）と袖がポーズとる時すげー邪魔になるんすよね。毎回頭かかえます。バストアップなら問題ないですけど。
実は今回の表紙3パターンくらい下塗りまで描いて描きなおしてますw

魔理沙は描くの楽かなw何かやってやるよって表情でそれぽくなるしw

C-50

キャラ止めにしたせか何か思ったのと違う感じに。
最初の方のキャラ止めカットもそうだけど、こういう短いカットでも
気持ち動きあった方が良いなと。でも今回の物量で一人でやるのは
ギリギリだったなと。
陰陽玉も今だと赤白にすれば良かったなとw

C-51

これも凄い長いPANUP。紙でよくやるなとw
神社も何回描けばいいのやらw
ラストのボケホワイトアウトは綺麗に
まとまったかなと。

C−51

引きでキャラが小さいので拡大作画してます。最後の最後でこんな初歩的な説明w
地霊殿くらいまでの主要キャラが個人的には一番東方って感じします。
それぞれマイサイコロ持ってCBやろうぜって感じです。
このメンバーだとルール無視で無茶苦茶になりそうw

あとがき

大変ひさしぶりです。制作から考えると6年前ということで、たぶんもっと書きたいこともあった気がするけど、思い出せる限りコメント載せました。無責任な事べらべら書いてますが、東方ファンの方々、やさしい気持ちで読んで原画を見てもらえたらありがたいです。

キャノンボールもリリースしてから一年くらいで終わってコロナ禍に入ってコミケも中止になって、世の中一体全体どうなってしまうんだと思っていましたが、徐々に戻りつつあり安堵しております。一応自分は運よくコロナにはかからず健康です。

自分のことでいえば、業界歴も20年wここにきて1，2年で完全にデジタル作画に移行しまして、このキャノンボール作画中はもちろん紙と鉛筆でこつこつ描いていたのが信じられないくらいデジタル人間になってしまいましたw鉛筆のタッチが見れる原画集はたぶんこれで最後かなと思います。アニメ制作現場もコロナ禍からリモートが進みアニメーター間の交流はかなり減っています。アニメの制作費も上がり社員化拘束が進み会社間の交流も減り、ここ5年でガラッと業界の環境も変わってきています。自分はこのキャノンボールOPを含め有難いことに良い仕事をふってもらえていますが、こう今の業界の変化を見てると正直これが自分が望んだ業界の未来なのかと不安を抱くようになってきたりもしています。それもあってか5年もたって本にまとめて記録に残す事も大事なんじゃないかなと。この時代は紙と鉛筆で描いとったんじゃとwセル画とかもとっくの昔に絶滅してますしね。デジタル移行は不安もありましたが、人間やればどうにかなるもので1年もすれば普通に仕事で出来るようになりました。新しい変化に恐れる事なく今後も業界であがいていこうと思います。

東方キャノンボールOPに関わってくださったスタッフの方々、OP見てゲームしてくれた方々、そしてこの本を手に取ってくれたみなさまありがとうございました。また機会があればどこかで。

2024/8/12　サト

X　https://x.com/bakusyousuika

発行　「サトステ」

発行日　2024/8/12

編集・デザイン　サト

印刷所　PICO

サトステ